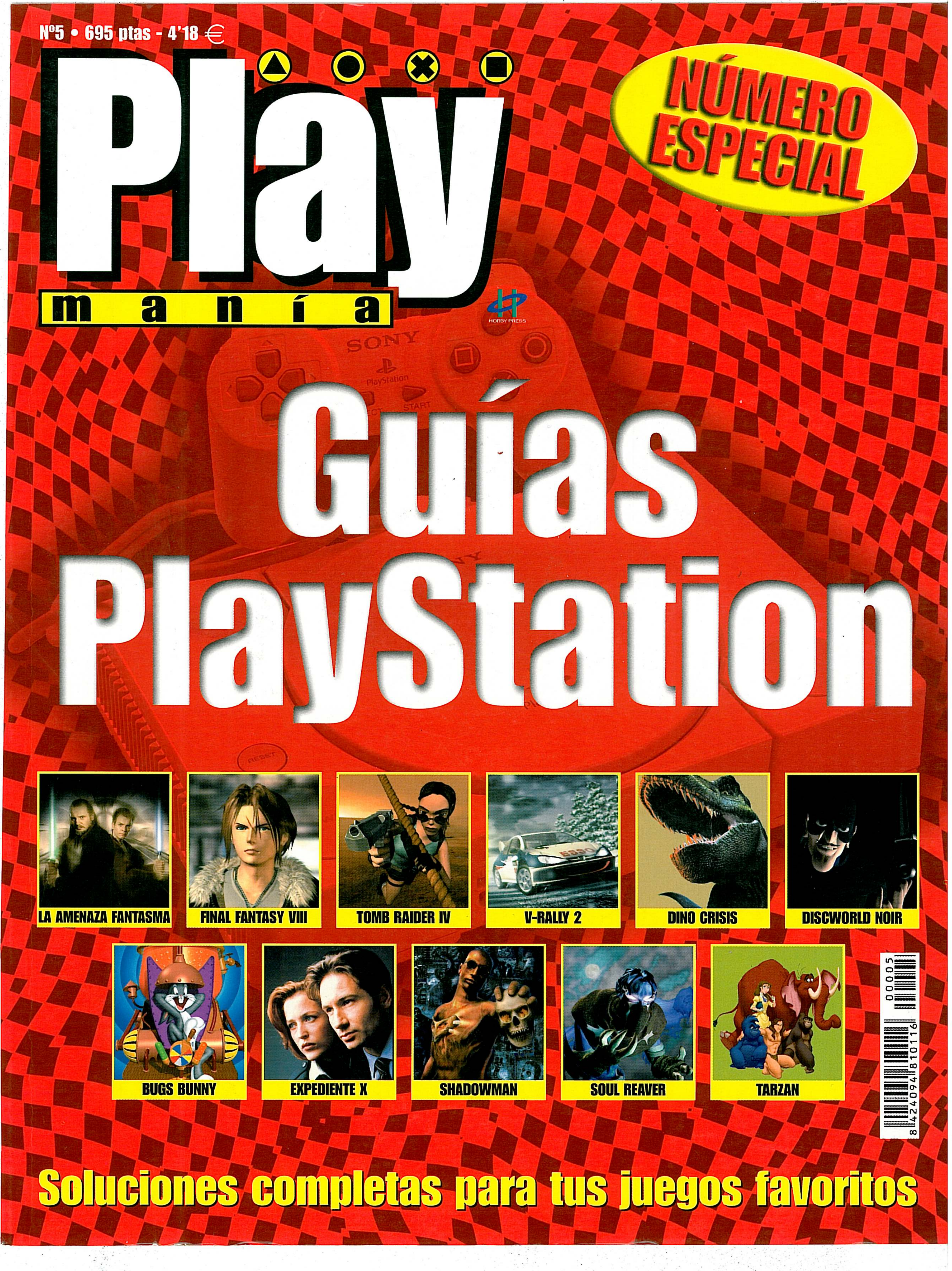


Nº5 • 695 ptas - 4'18 €
Play
manía
NÚMERO ESPECIAL
HOBBY PRESS
SONY
PlayStation
START
Guías PlayStation
LA AMENAZA FANTASMA
FINAL FANTASY VIII
TOMB RAIDER IV
V-RALLY 2
DINO CRISIS
DISCWORLD NOIR
BUGS BUNNY
EXPEDIENTE X
SHADOWMAN
SOUL REAVER
TARZAN
000005
8 424094 810116
Soluciones completas para tus juegos favoritos


SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
1
2

SUMARIO

Guías Imprescindibles - Número 5

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Francisco Javier Mariscal, Mercedes López.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Robert Sandmann.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MÁRKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena,
E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE: Distribuye ADEA - Madrid. Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Printed in Spain

Solicitado control OJD
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.
Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





Final Fantasy VIII

La aventura que siempre soñaste

Estamos, sin duda, ante uno de los títulos más importantes y esperados de la temporada. No sólo es una aventura espectacular y absorbente, sino que también es uno de los juegos más largos que hemos tenido la suerte de disfrutar. Hemos invertido en él más de cien horas de juego, vibrando con cada una de sus historias, resolviendo sus numerosas búsquedas paralelas y localizando sus muchos secretos. Por esta razón, hemos elaborado una guía lo más amplia posible en la que te iremos explicando paso a paso cómo debes moverte por los entresijos de este mundo fantástico, intentando resolver todos sus puzzles y aconsejándote el mejor modo de acabar con los combates. Enfráscate en esta singular aventura: merece la pena.

1. TODO COMIENZA EN EL JARDÍN DE BALAMB

Squall, empezará su aventura en la camilla de la enfermería. Tras conversar con la enfermera, una misteriosa chica se asomará por la cristalera para ver cómo se encuentra, aunque Squall no la conoce de nada.

Después llegará su instructora, Quistis Trepe, quien le llevará de las "orejas" a clase y le animará para que asista al examen a Seed (cuerpos especiales que se forman en los jardines), que se realizará por la tarde. Al dirigirse hacia el aula, una increíble secuencia de video te mostrará el Jardín. Al terminar la clase será cuando empezará realmente el juego y podrás manejar a Squall libremente.

En clase te habrán dado la pista para que te dirijas a la Caverna de las Llamas en busca de uno de los Guardianes de la Fuerza, los cuales te ayudarán en el combate. Pero antes de ir a ningún lado, investiga a conciencia el pupitre de Squall, donde obtendrás los dos primeros G.F, **Quetzal** y **Shiva**.

Al salir de clase tropezarás con una nueva alumna del Jardín que se ha perdido. Tienes dos opciones: ser borde y decir que no, o ser amable y decir que sí, lo que te servirá para conocer las instalaciones del Jardín.

Antes de bajar al vestíbulo podrás hablar con un chico que está al lado del ascensor, quien te obsequiará con unas cuantas cartas para que vayas entrenando con la gente del Jardín. Juega con tus compañeros para completar tu colección y así conseguir cartas raras y distintas. Para aprender a jugar basta con que acciones la opción Juego de cartas en el menú, dentro



del apartado Guía.

Al llegar al vestíbulo encontrarás el primer punto para salvar la partida.

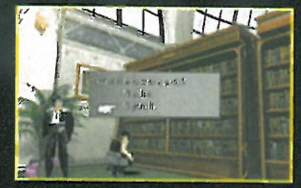
Antes de encontrarte con Quistis en el Pórtico, el lugar en el que te ha citado, ve a la cafetería para conocer a algunos de los personajes y a la biblioteca, donde encontrarás la revista "Expediente F1" en la primera estantería, y un punto de extracción con la **magia Esna** cerca de la estantería del fondo. (Para extraer las magias deberás llevar enlazado un G.F).



Al ayudar a la nueva alumna podrás descubrir este panel, el cual te permitirá moverte por el jardín sin andar demasiado.

Después ve hacia el Pórtico para reunirte con Quistis y superar la última prueba. En el camino encontrarás otro punto de extracción con la **magia Cura**.

Para llegar a la Caverna de las Llamas, dirígete al Este cuando salgas del Jardín. En la pantalla del mundo exterior encontrarás numerosos monstruos, a los que deberás vencer para obtener puntos de experiencia y Extraer numerosas magias. Además, con cada victoria aumentarán tus Puntos de Habilidad (PH), que servirán para enseñar nuevas habilidades a los G.F.



Para poder extraer las magias necesitarás enlazar a un G.F.



A lo largo del juego encontrarás varias revistas, ¡recoge todas!

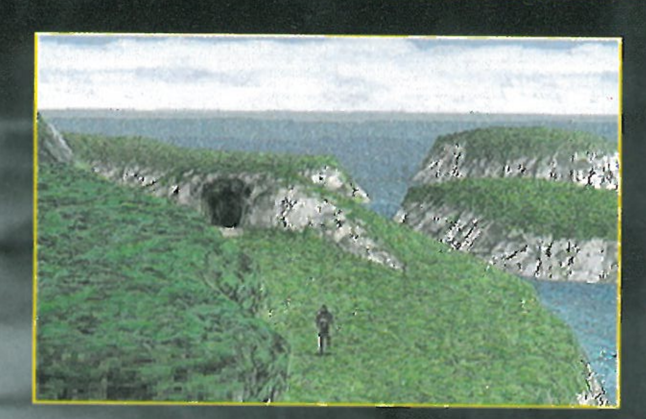


En ocasiones deberás elegir por ti mismo lo que quieres hacer.



Deberás acceder a la guía para conseguir a los primeros G.F.

2. LA CAVERNA DE LAS LLAMAS





Al presentar sólo un camino, todo lo podrás ver fácilmente.



A la entrada de la cueva elige 20 minutos para derrotar al G.F.

Dos profesores del Jardín te esperarán en la entrada de la caverna. Estos te darán a escoger un tiempo límite para derrotar a Ifrit, G.F. del elemento fuego.

Aunque en 20 minutos se le puede vencer, si no confías demasiado en tus habilidades, lo ideal es que elijas 30 minutos.

La senda de la caverna presenta un único camino, así que no te perderás. Además, podrás encontrar algún que otro monstruo con ganas de pelear y un punto de extracción con la **magia Piro** poco antes de llegar hasta el Guardián de la Fuerza Ifrit.

G. F. Ifrit

Vida: 1068 puntos
Absorbe: Agua
Vulnerable: Hielo
Magias que se pueden extraer: Cura, Piro y Libra.

Para derrotar a Ifrit, deberás utilizar el G.F Shiva y las magias de Hielo todo lo que puedas. No es muy difícil, pero puede llevar su tiempo.

Cuando logres acabar con él, Ifrit se sumará al equipo de los Guardianes de la Fuerza.

Al acabar obtendrás su carta y otros objetos muy útiles en el combate.

Nota: La vida de algunos enemigos puede variar dependiendo del nivel de los personajes. Los que aparecen en esta guía son meramente indicativos.





3. EL REGRESO AL JARDÍN DE BALAMB

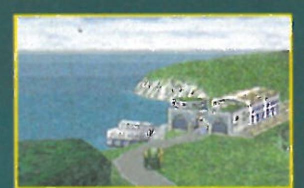
Al volver, Quistis ordenará a Squall que vaya a su cuarto a cambiarse de ropa. Así que ya sabes donde tienes que ir.

De camino puedes echar unas partiditas de cartas con algunos alumnos para ir ampliando la colección.

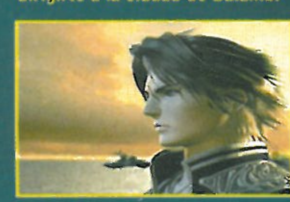
Después de cambiarte, ve al Vestíbulo del nivel 1 para encontrarte con Quistis, que anunciará los equipos que se presentarán al examen.

Squall formará equipo con Seifer y Zell Dincht (prepárate para su espectacular entrada).

También conocerás al director del Jardín, Cid Kramer, que aparecerá para desear buena suerte a los equipos. Poco después te llevarán en coche hasta la ciudad de Balamb, donde subirás a un barco con destino a Dollet.



Una vez en el coche, deberás dirigirte a la ciudad de Balamb.





Antes de ir a ningún sitio, Squall deberá ponerse el uniforme del jardín. Aunque si lo prefieres, puedes dejarlo con su propia ropa.

4. LA BATALLA EN DOLLET

Tras una charla en la que te explicarán de qué va la historia, el jefe de equipo, Seifer, te ordenará que te asomes por la borda para que veas que está pasando fuera. Puedes ignorarle si quieres, pero al final Squall se asomará y podrás disfrutar de una alucinante escena de vídeo que te pondrá los pelos como escarpias.

En la playa, estáte atento a las instrucciones que dará Quistis. Sube por las escaleras para llegar a la ciudad. Encontrarás un punto para guardar tu posición (es muy aconsejable que lo uses). De camino a la Plaza central tendrás que enfrentarte con varios soldados de Galbadia. Aprovecha para Extraer magias y ganar experiencia.

Ya en la plaza, Seifer ordenará que busques enemigos. Sólo encontrarás a uno, en el callejón que está bloqueado por dos coches.

Después de esperar un rato, verás como los soldados de Galbadia se dirigen silenciosamente hasta una rara construcción en la cima de la montaña. Seifer ordenará que los sigas.

Al ir hacia allí encontrarás varios soldados de Dollet malheridos que te dirán que esa rara construcción es una Torre de Transmisión.

Al llegar a la cima Seifer se dirigirá como loco al interior de la torre. Mientras, aparecerá en otra escena de vídeo la chica con la que tropezaste en el Jardín, Selphie Tilmitt, con un mensaje para el jefe de equipo; así que no tendrá más remedio que seguirle.

Ahora el equipo se formará con Squall, Zell y Selphie. Dentro de la torre, verás un punto para salvar la partida (¡úsalo!) y un punto de extracción con la **magia Tiniebla**. Tras equiparte y salvar, sube por el ascensor a la azotea, donde encontrarás a dos soldados que reparan la antena. Tras una escena de vídeo no tendrás más remedio que luchar.

En la plaza descubrirás el verdadero objetivo de Galbadia.



En este callejón encontrarás al único enemigo de la plaza.



Aprovecha los combates contra los soldados de Galbadia para extraer todas las magias que puedas, sobre todo la magia Electro.



Seifer decidirá adentrarse en la Torre y tú tendrás que seguirle.

Subjefes Biggs y Wedge

Vida: 705.
Absorbe: -
Vulnerable: -
Magias que se pueden extraer: Piro, Electro, Hielo y Esna.

Para intentar vencerles con facilidad, puedes usar a los G.F y ciertas magias como Electro, que será la que más vida les quite. También puedes usar el ataque sencillo de Squall.

Te recomendamos que Squall ataque sin más mientras Selphie y Zell utilizan las magias. Antes vencerlos, algo raro pasará. Un huracán hará que los soldados dejen el campo de batalla y en su lugar aparezca un nuevo monstruo.



Jefe Elviore

Vida: 2872.
Invulnerable: Bio (veneno).
Magias que se pueden extraer: Electro, Cura, Doble y G.F Sirena.

Si los Guardianes de la Fuerza están en un nivel considerable (se consigue no huyendo en los combates), no habrá ningún problema para vencerle. Lo primero que deberías hacer es Extraer el **G.F. Sirena** (si no lo haces ahora ya no lo podrás hacer nunca). Elviore puede quitar fácilmente de un sólo ataque 150 puntos de vida, pero Squall, Zell y Selphie pueden curarse en pleno combate. También le harán más daño aquellas magias que hayas enlazado.

Al terminar el combate enlaza rápidamente a Sirena para que vaya adquiriendo puntos de experiencia y así pueda aprender más habilidades, una de ellas será **Sanar**, sin duda una de las más útiles de todos los G.F.




En el combate contra uno de los monstruos, Seifer irá perdiendo vida pero no lo cures. De ese modo podrás usar se ataque especial.

Tras el combate, Selphie comunicará a Seifer que se ha dado la orden de retirada y que deben presentarse en la playa en el trascurso de media hora.

Al bajar de la torre podrás salvar la partida antes de dirigirte de vuelta a la playa. Recupera a los que estén heridos y sal de la torre.

Fuera te esperará otro enemigo pesado de vencer, pero no difícil.

Subjefe X-ATM 092
Vida: 5770.
Vulnerable: Rayo.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro, Hielo, Cura, Coraza.

Lo que más daño hace a esta máquina son las magias Electro. Pero sobre todo no olvides usar al G.F Quetzal, guardián del elemento rayo. También usa otros G.F para quitarle una buena cantidad de puntos. Durante el combate quedará aturdido, momento que debes aprovechar para huir pulsando L2 y R2.

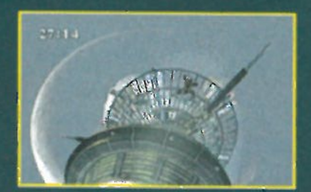
Deberás enfrentarte al robot unas tres o cuatro veces antes de llegar a la playa y poder disfrutar de una apasionante escena de vídeo.

No intentes destruirlo, porque no lo conseguirás.






Al seguir a los soldados descubrirás que lo que buscan es la Torre de Transmisión.


¿Ves esa cosa pegada a la antena? Pues espera a que baje.



5. LA CIUDAD DE BALAM

Al desembarcar, la instructora dará a todos la tarde libre. Es hora de investigar la ciudad.

El primer edificio que encuentres será el hotel. Allí verás un punto para salvar y por 100 guiles podrás descansar, pero no te lo recomendamos porque podrás hacerlo gratis más adelante en la habitación de Squall.

Al entrar en la calle principal podrás visitar a la madre de Zell (la primera casa a la derecha); allí encontrarás un número de la revista Timber Maniacs (más adelante explicaremos la utilidad de esta revista).

Si después vas a la izquierda, encontrarás un punto de extracción con la **magia Electro** y la armería (quédate con el lugar donde se encuentra esta tienda, ya que será aquí donde puedas mejorar tus armas).

Sigue hacia la izquierda y llegarás a la estación de Balamb y dentro verás otra revista Timber Maniacs. En la entrada de la estación podrás hablar con la Reina de las Cartas, de la que hablaremos en su debido momento. Por ahora, puedes jugar con ella para ganar nuevas cartas.

También puedes comprar pociones y otros objetos en el tenderete que hay al lado (te harán falta).

Después puedes ir andando hasta el Jardín (de paso ganas experiencia), aunque si eres un poco "vaguete" o estás cansado de deambular por ahí, puedes alquilar un coche por 3.500 guiles.


Desde aquí, la casa de Zell se encuentra situada a la derecha.


Entra en la estación para poder encontrar un número de la revista Timber Maniacs. Investiga (con X) cerca de la barrera para leerla.

6. REGRESO AL JARDÍN DE BALAMB

Antes de que den los resultados del examen, podrás entretenerte jugando a las cartas.

Al llegar al vestíbulo, te encontrarás con las dos instructoras, Shu y Quistis, y con el director que repasan los incidentes de la batalla. Después de escucharlos ve hacia la biblioteca. En el pasillo encontrarás a Seifer y, antes de decir nada, vendrán las dos instructoras para criticar su comportamiento.

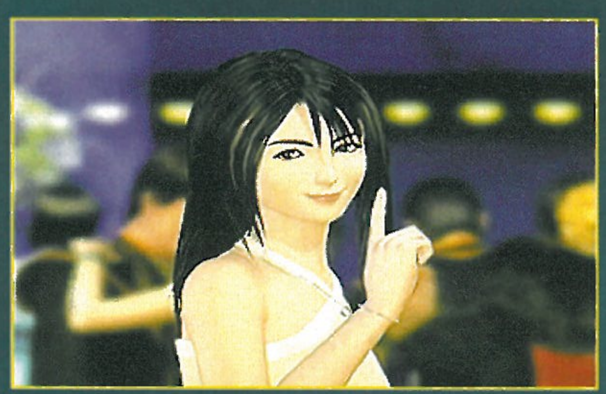
Al poco rato los altavoces anunciarán que, los que hayan realizado el examen, deberán presentarse en el pasillo del aula del nivel 2. Será entonces cuando podrás guardar la partida en el vestíbulo y subir a las aulas. Mientras esperas los resultados podrás hablar con los compañeros de Squall.

Después de comunicar los resultados, aparecerás en el despacho del director para recibir tu certificado de SeeD. Si hablas después con el director, te hará entrega de un **Registro de Batalla**, al que podrás acceder desde el menú, para comprobar tus estadísticas de combate.


Al llegar del examen escucha la conversación de las profesoras.


El registro de batalla controlará tus acciones en los combates.


Dirígete al pasillo del nivel 2 para encontrar a Zell y Selphie.

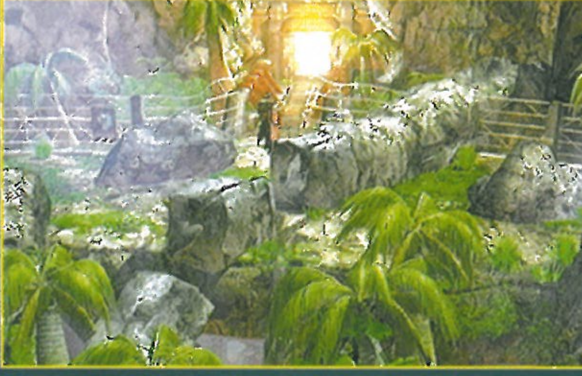

Esta será una de las maravillosas escenas de las que podrás disfrutar a lo largo de todo el juego. Algunas te cortarán la respiración.


Una chica se acercará a Squall para intentar ligar con él.


Podrás recrearte como un enano con la escena del baile.


Quistis citará a Squall en el rincón secreto (otro ligue).


Tras la charla con Quistis, una joven nos pedirá ayuda.


El lugar de la cita lo encontrarás al fondo de la zona de entrenamiento. En la pantalla te mostramos donde está la puerta.

A partir de aquí recibirás un sueldo que cambiará según tu rango. Puedes acceder a un rango SeeD superior si superas los Exámenes que aparecen en la opción Guía del Menú. Si no quieres esforzarte demasiado, más adelante te daremos los resultados de los exámenes, mientras ve practicando.

Después aparecerás en los dormitorios. Allí encontrarás a Selphie y te animará para ir a la fiesta de graduación. Al cambiar de ropa, salva la partida y ve a la fiesta.

Allí Selphie te pedirá que la ayudes con el comité del Festival estudiantil. De ti dependerá que Squall sea un borde y pase del tema o que sea amable y la ayude en todo lo que pueda.

Ahora bien, un pequeño consejo. Te recomendamos que vayas a la nevera (de tu casa), saques un refresco, te acomodes en el sofá y disfrutes de una de las mejores escenas de vídeo que aparecerán a lo largo del juego: la famosa escena del baile.

Después de conocer a semejante belleza, Squall se irá a la terraza. Allí Quistis te ordenará que te dirijas al rincón secreto situado en la Zona de entrenamiento. Una vez allí, Quistis te advertirá de lo peligrosa que es esta sala al estar habitada por verdaderos monstruos con los que habrá que luchar. El más peligroso es el Arqueosaurio, al que se podrá vencer fácilmente usando la magia Morfeo.

Antes de entrar por la puerta que lleva al rincón, ve a la derecha, donde darás con un punto de extracción con la **magia Hielo**.

Cuando hayas entrado en el rincón, Quistis hablará con Squall de su vida. Parece que quiere "ligar" con él, pero Squall no está por la labor.

Antes de salir de la zona de entrenamiento se escucharán gritos de auxilio. Acércate y descubrirás que un monstruo quiere atacar a la chica que apareció en la enfermería al principio del juego .

Jefe: Yuraba

Vida: 1538.
Vulnerable: Aire.
Magias que se pueden extraer: Morfeo, Escudo y Tiniebla.

Este monstruo volador se ayuda de tres bichos llamados Petro, de los que podrás extraer las magias **Piro**, **Electro** y **Coraza**. Tras vencelos usa a los G.F más potentes para acabar con Yuraba con facilidad.



Tras ayudar a la chica, dos muchachos que parecen SeeDs, se la llevarán sin ningún tipo de explicación.

Después, tras una pequeña discusión, Quistis te volverá a dejar solo. Dirígete a los Dormitorios donde Zell te espera para enseñarte tu nuevo cuarto y allí Squall dormirá placenteramente.

Al despertar vendrán a avisarte de tu primera misión como SeeD en una ciudad llamada Timber, pero antes deberás reunirte con tus compañeros en la Cabina del portero. Antes de abandonar la habitación recoge de la mesa la revista "Armas Abril" y guarda la partida.

Al salir puedes ir a la terraza de la cafetería y jugar a las cartas con el socio número uno del club de fans de Quistis, quien tiene la carta de la Instructora. También puedes jugar con el niño que corre todo el día alrededor del Jardín para obtener la carta del **G.F Mogurito**.

Al reunirte con tus compañeros serás informado de lo que sucede en Timber. El director te dirá que en la estación de Timber te espera un miembro de la resistencia, al que tendrás que dar una contraseña para que te reconozca. Después, acércate a hablar con el director quien te dará una "Lámpara Mágica", que podrás investigar al salir del Jardín. Antes de tocar nada, revisa los enlaces de tu equipo y salva la partida. Y ahora sí, tócala... que verás lo que sale.


Deberás hablar con el director para conseguir un nuevo objeto.

G. F. Diablo

Vida: 8000.
Vulnerable: magias de viento (todavía no las tienes).
Magias que se pueden extraer: Cura y Gravedad.

Realmente es un poco difícil vencerle. Deberás extraerle las magias **Gravedad** y usarlas contra él para quitarle más de 2000 puntos de vida. Cuando le ataques con esta magia él te curará con magia Cura ++. También puedes usar los G.F, que le quitarán más puntos que un ataque. Después, aguanta y ten paciencia para obtener este G.F, así como la carta de Diablo. Recuerda cargarte de magias Cura antes de enfrentarte a Diablo, porque de un golpe te quitará media vida.

También equipa a uno del equipo con el comando Objetos para poder usar las colas de Fénix y las pociones en el combate. Al acabar el combate enlaza inmediatamente a Diablo y haz que aprenda la habilidad **Arrebatar**, una de las más útiles. De ese modo, además de atacar, podrás robar a tus enemigos distintos objetos que necesitarás para, por ejemplo, mejorar tus armas.





7. CIUDAD DE BALAMB



De nuevo podrás escoger tú mismo la respuesta. Si escoges la opción de abajo, Zell te dará un informe con pelos y señales de Timber.

Dirígete a Balamb para coger el tren hacia Timber. De paso date una vueltecita por la ciudad.

Podrás jugar a las cartas con la madre de Zell (ella tiene la carta de su hijo), aunque es un poco difícil ganarla. La carta tardará en salir, así que si no tienes paciencia vuelve más tarde y si pierdes alguna carta importante, resetea el juego pulsando L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start.

Antes de coger el tren asegúrate de llevar, al menos, 3.000 guiles, que es lo que cuesta el billete.

Al subirte al tren, Selphie y Zell se pondrán a investigar las instalaciones. Sigue a Zell para obtener la revista "Hocicos" nº1. Después, Zell te contará la historia de Timber (opcional).

De repente entrará Selphie diciendo que se encuentra mal. Más tarde le pasará lo mismo a Zell y por último caerá Squall.



Deberás subir en el tren de Balamb para llegar hasta Timber

8. ¿QUÉ DEMONIOS ES TODO ESTO?

Acto seguido, controlarás a tres soldados de Galbadia: Ward, Laguna y Kiros. Al cruzar el campo encontrarás un punto de extracción con la **magia Cura**. Deberás seguir el camino hasta cruzar el río.

Tras descubrir que se han equivocado de ruta, Laguna propondrá volver a casa. Avanza hasta que encuentres otro punto de extracción con la **magia Aqua** y dirígete hacia el coche. Sube en él para llegar a Deling.

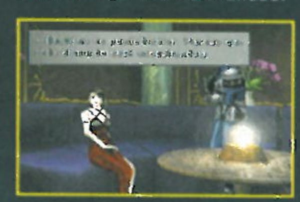
Al llegar a esta ciudad deberás dirigirte con el nuevo equipo al Hotel Galbadia. Lo encontrarás en una calle que comienza en la zona sur de la plaza. Allí encontrarás un punto para salvar la partida y unas escaleras que llevan al bar del hotel.

Habla con los dos soldados y con la camarera. Al hablar con ésta última elige las opciones en gris y podrás descubrir algunos datos más sobre esta extraña situación.

Cuando te sientes, una pianista de la que está enamorado Laguna, empezará a tocar. Ward y Kiros le animarán para que se acerque a ella. Al hacerlo a Laguna le dará un calambre y sus amigos se reirán de él.

Al poco rato Julia se acercará para hablar con él y le invitará a su habitación... para hablar.

Pregunta el número en recepción y te llevarán hasta el cuarto. Ella te contará la historia de su vida y Laguna le contará la suya. Después, Kiros traerá nuevas órdenes y todo volverá a la normalidad.





Un poco de paciencia, ya descubrirás lo que está pasando.



Elige la opción en gris cada vez que aparezca. Es el pensamiento de Squall. Si lo haces varias veces verás la reacción de la camarera.



Fíjate como Laguna se sienta en la cama para hablar con Julia y...



... acto seguido se sentará en otro sitio menos comprometido.

9. TREN DE LA RESISTENCIA DE TIMBER

Te despertarás en el vagón del tren sin saber lo que ha pasado. Al llegar a la estación de Timber y bajar por las escaleras, el miembro de la resistencia con el que deberías encontrarte te preguntará la contraseña. Tu deberás contestar "Pero todavía quedan búhos".

Tendrás que seguirle hasta otro tren donde está la resistencia de Timber al pleno. Un miembro de la resistencia llamado Zone te pedirá que despiertes a la "princesa". La encontrarás en el segundo cuarto del pasillo.

Antes, entra en el primer cuarto, donde verás a más miembros de la resistencia con los que podrás charlar y un punto para salvar.

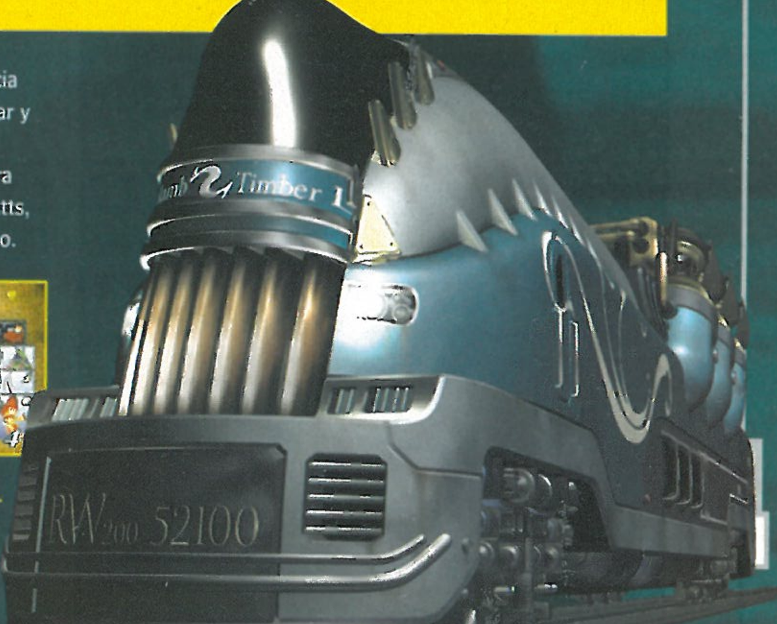
Aprovecha y vuelve para jugar a las cartas con Watts, él tiene la carta de Ángelo.

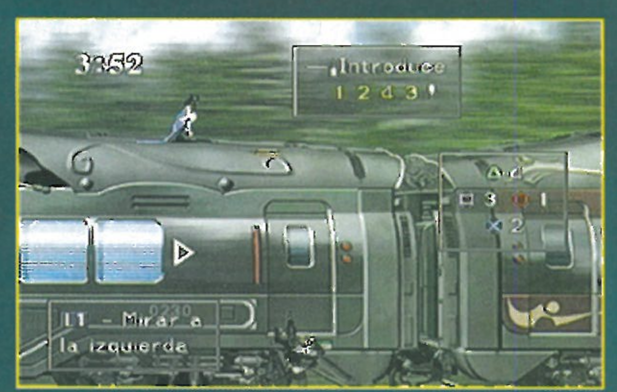


Al encontrar a la "princesa", verás que es la chica del baile.



Conseguirás la carta de Angelo si juegas con Watts.





Para introducir los códigos, fíjate en la numeración de los botones del mando. después todo será cuestión de rapidez y reflejos.

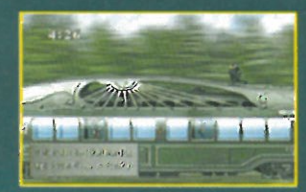
Cuando encuentres el cuarto te llevarás una grata sorpresa. En la cama, dormida se encuentra... ¡la misma chica del baile! Acércate a ella para despertarla, te reconocerá enseguida y se echará en tus brazos. Te contará que fue al Jardín gracias a Seifer, después se unirá a tu grupo junto con su fiel compañero, Ángelo, un perro que la ayuda en el combate. Rinoa explicará a Squall las funciones de su perro.

Sal del cuarto y reúnete con los demás al principio del pasillo. Rinoa te llevará a un compartimento del tren en el que te explicará cual es tu misión allí. Con una maqueta te explicarán todos los pasos que hay que seguir. Tranquilo que es más fácil de lo que parece.

Lo que realmente deberás hacer es introducir los códigos que te indiquen y estar atento a los guardias que llevan los sensores. No te preocupes por el tiempo porque ampliarán el límite si no lo logras a la primera.

Cuando los demás abandonen la habitación puedes curiosear si quieres. Si lees el panel del fondo podrás enterarte un poco más de la historia del juego.

Al salir puedes dirigirte al vagón con el punto para salvar y guardar tu posición. En el mismo vagón encontrarás una réplica del Presidente Deling, a quien tienes que secuestrar.


Para encima del soldado azul y espera quieto hasta que se vaya.

Después ve hacia el vagón en el que encontraste a Rinoa durmiendo; en el sofá hallarás la revista "Hocicos" nº 2. Recuerda que debes leer todas las revistas con que te vayas tropezando ya que te serán muy útiles para ver cómo mejorar las armas o cómo aprender técnicas especiales.

Cuando termines de desenganchar los vagones y estés de nuevo en el tren, Squall te dará la oportunidad de revisar los enlaces de los G.F; no dudes en hacerlo y ve a guardar tu posición.

Después, habla con Rinoa y dile que ya estás listo para "hablar" con el Presidente. Al dirigirte hacia allí, pasará algo raro.

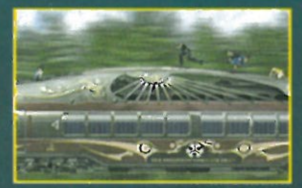
Subjefe Doble del Presidente

Vida: 778.
Magias que se pueden extraer: Cura.

Es un enemigo fácil. Extráele las magias Cura y hazle un ataque sencillo.




Es un poco lioso ¿verdad? Pero tú tranquilo, que en la práctica es más fácil de lo que parece.


Corre hasta Rinoa para poder saltar a otro vagón.

Jefe Namtal-utok

Vida: 3650.
Vulnerable: Agua, Piedra.
Muy vulnerable: Sacro, Cura.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Esna, Doble, Locura y Zombie.

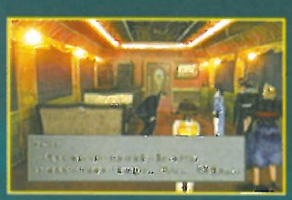
No uses el ataque sencillo porque apenas le hará daño. Al ser un muerto viviente, serán más efectivas las magias, sobre todo la Cura. También puedes quitarle bastantes puntos con los G.F.

Además de atacarte, Namtal usará magias que afectarán tu estado, así que asegúrate de tener una buena cantidad de magias Esna para poder curar los estados alterados en medio del combate. Si quieres acabar con él de un "plumazo", de una forma mucho más sencilla, utiliza las colas de Fénix.




Este será el aspecto que tenga el tren, a vista de pájaro, una vez hechos los desenganches.


Si pasas a la primera la prueba del tren, subirán un punto tu rango ¡y sin examen!


Al hablar con el Presidente, pronto te darás cuenta de que sucede algo extraño.


"Esto" será lo que verás al ganar al doble del Presidente. Una verdadera monada ¿eh?

Al acabar estarás en el tren y descubrirás que tienes que volver a Timber. Rinoa se te unirá. Elige al resto del equipo y asegúrate de que Rinoa lleve los enlaces necesarios. Dirígete al punto de salvar y habla con Watts.

10. CIUDAD DE TIMBER

Al bajar del tren, Watts te dirá dónde tienes que ir. Deberás dirigirte a la Emisora para ver qué traman los de Galbadia, y para eso deberás dirigirte al edificio de Timber Maniacs. Por los alrededores encontrarás a varios soldados de Galbadia, así que estáte preparado para la lucha.

Antes de seguir con la historia puedes dar una vuelta por la ciudad. Si vuelves a las escaleras de la estación, encontrarás dos tiendas. Una de animales en la que, además de objetos, podrás comprar dos números de la revista "Hocicos". La otra tienda es de recuerdos y no podrás comprar nada porque tienen todo agotado.

También puedes ir al hotel de la ciudad, situado al Sur de la estación, donde encontrarás un punto para salvar y más gente con la que jugar a las cartas.

Al volver a la zona de la estación, métete por el camino de la derecha y te encontrarás frente al edificio de Timber Maniacs, y al lado, encontrarás una casa.


En el hotel encontrarás un punto para salvar la partida.


Cuando acabes con los soldados entra en el bar (no para beber).

Entra en ella y asómate por la ventana del segundo piso para ver un callejón al que se puede entrar desde el bar.

Entra después en el edificio de Timber Maniacs y habla con la gente. Te enterarás de muchas cosas y encontrarás la revista "Mil Novias" en uno de los montones de revistas de la entrada.

Al pasar por la puerta de la izquierda de la redacción encontrarás un punto de extracción con la **magia Hielo ++**, pero está escondido. Investiga cerca de la mesa y lo encontrarás.

Al salir de Timber Maniacs ve por el camino de la derecha. Después de hablar con los paseantes, entra en el edificio azul. Llegarás a las vías del tren. Sube las escaleras y entra en la casa. Habla con el abuelo y te dará las **Lágrimas de búho**, que te recuperarán la vida por completo. Después investiga la alacena hasta cuatro veces para coger 500 guiles.


Busca el punto de extracción oculto al lado de la mesa.


Una vez en el callejón volverán a aparecer historias paralelas.

Cuando salgas de la casa ve a la izquierda, y habla con la chica del andén si quieres enterarte de la ruta de todos los trenes. Después vuelve hasta el edificio azul para bajar hacia el bar.

Te encontrarás con dos soldados con los que tendrás que luchar para obtener la **carta de Buel**. Allí encontrarás un punto de extracción con la **magia Cura** y una tienda.

Entra después en el bar. Un borracho te bloquea el paso al callejón: deberás terminar de emborracharlo. Observa la situación y págale una copa. Cuando le emborraches te dejará el paso libre y te obsequiará con la **carta del Esqueleto**.

Si quieres ahorrarte los 100 guiles de la copa, puedes responder la segunda opción (confesar lo de la carta). De ese modo, además de regalarte la carta que te dieron al ganar a los guardias, obtendrás una nueva carta.

Ahora podrás pasar al callejón, donde encontrarás un punto para salvar y un punto de extracción con la **magia Libra**.

Después avanza hasta llegar a las escaleras que llevan a la Emisora. En las escaleras podrás discutir con Rinoa (si eliges esa opción) y hacer que se enfade. Por el momento Rinoa abandonará tu equipo y se incorporará Zell. Después comenzará la transmisión desde la emisora y entrarán en escena Seifer y Quistis. Al intentar secuestrar al Presidente, Seifer será hipnotizado por la bruja y hará que éste desaparezca.



Si investigas la alacena del fondo encontrarás bien escondidos los ahorros del viejecito y los podrás coger (no te da pena).

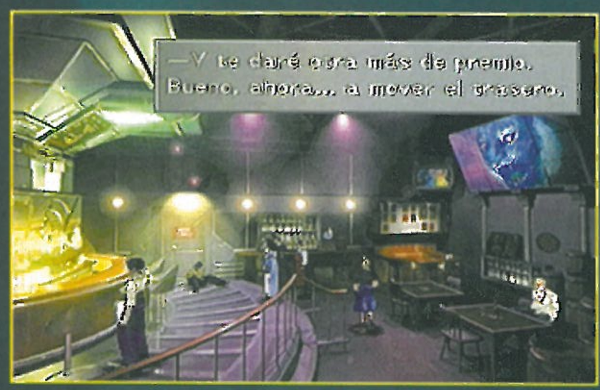
Cuando todo haya pasado ve de nuevo el bar. Allí encontrarás a la dueña de la casa por la que miraste desde la ventana al callejón, que invitará a todo el equipo a esconderse en ella hasta que pase el peligro.

Una vez en la casa habla con todos hasta que seas informado de tu próximo destino, el Jardín de Galbadia. Para llegar hasta allí deberás coger el tren con destino a Jardín Este, y buscar desde allí un bosque situado entre dos montañas. Detrás encontrarás el jardín.

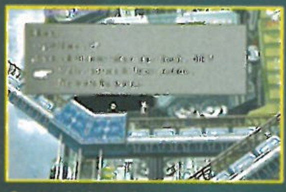
Al abandonar la casa, la dueña te obsequiará con varios objetos muy útiles para la lucha. Sal de la casa y ve a la derecha, encontrarás a Zone disfrazado de viejecito y te dará los billetes de tren. Después sube las escaleras y cruza el puente para montar en el tren. Al llegar a tu destino baja y guarda la partida.

Antes de ir hacia el Jardín puedes ocuparte de otras historias. Si quieres conseguir más cartas dirígete a Dollet. En la plaza de la ciudad encontrarás un punto de extracción con la **magia Mutis**. En el Hotel verás un punto para salvar la partida y en una habitación podrás conseguir otro número de la revista "Timber Maniacs".

Sal del hotel y dirígete hacia el bar. En el segundo piso encontrarás al dueño, un gran jugador de cartas. Antes de hablar con él coge otro



Si optas por confesar lo de la carta, el borracho se sentirá tan agradecido que te obsequiará con otra y te dejará el paso libre.


Cerca de la emisora podrás optar por discutir con Rinoa.


Al aparecer Seifer en acción verás por primera vez a la bruja.


Escóndete en la casa del dueño del bar hasta que pase el peligro

número de la revista "Timber Maniacs" de encima de la mesa. Si le ganas te llevará a su habitación privada en la que te obsequiará con numerosas cartas. Si le desafías de nuevo podrás quitarle la **carta de Sirena**.

En la misma habitación encontrarás montones de revistas tirados por el suelo; investígalos para descubrir más cosas y obtener más objetos. En Dollet también podrás acceder a un minijuego.

Sigue la calle del bar hacia abajo y métete en la casa en la que se ha metido el niño pequeño. Dentro verás un cuadro con un hueso pintado; busca el hueso en la ciudad. El primero está en la Plaza Central (ya sabéis cual es), "habla con el perro" para obtener una **poción**. Vuelve a la casa para ver que ahora el hueso está pintado enfrente del bar. "Habla de nuevo con el perro" para obtener una **cola de Fénix**.

Vuelve por última vez a la casa y descubre que hay otro hueso pintado enfrente de la casa. "Habla con el perro" y obtendrás una **Aguja de oro**.

Después puedes dirigirte al Hotel de Timber para coger un nuevo número de la revista "Timber Maniacs".

En el camino podrás ganar PH para los G.F. Cuando llegues aquí procura que el G.F. Diablo, haya aprendido la habilidad Arrebatar. Si es así podrás robar **Tubos de hierro** de los Wendigos, imprescindibles para mejorar las armas.

De los monstruos llamados Cocatrices obtendrás **Trozos de coral**, necesarios para que Quistis aprenda una nueva habilidad con su látigo. También necesitarás sus **Plumas** para mejorar el arma de Rinoa.

Después de todo esto busca el Jardín de Galbadia. Desde la estación de Jardín Este, podrás localizarlo a la izquierda atravesando un bosque que hay entre dos montañas.

Pero al hacerlo...

11. ¿PERO QUÉ REQUETEDIABLOS ES TODO ESTO?

De nuevo con Laguna y compañía, deberás ir hacia delante hasta llegar a un cruce entre dos caminos, y un punto de extracción con la **magia Morfeo**. Pero antes de meterte por ninguno, cuatro soldados de Esthar te acorralarán para que no te escapes. Cuando hayas acabado con ellos, escoge el camino de la derecha (por la izquierda no encontrarás nada interesante) y baja las escaleras.

Al llegar a la parte inferior accederás a una zona que parece cubierta de hielo. Nada más entrar, Laguna encontrará una vieja llave en el suelo, pero la perderá al instante porque tiene un agujero en el bolsillo.

Avanza por el camino sin desviarte hasta encontrar tres trampillas en el suelo. Colócate en la del centro e investígala, prueba a moverla y vuelve sobre tus pasos hasta la zona en la que Laguna perdió la llave.

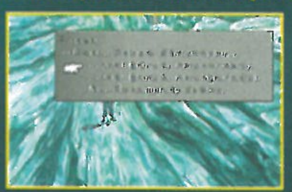
Hay una salida hacia arriba, aunque apenas se ve. Métete por ella y más adelante encontrarás una especie de bomba en el suelo. Laguna, que lo tiene que tocar todo, la investigará.

Haz que active primero el interruptor rojo y después el interruptor azul. Después dirígete a las escaleras y, una vez arriba, sigue hacia delante.

Encontrarás una roca a la izquierda. Empújala pulsando el botón X para atrapar a otro soldado de Esthar y dejar al descubierto un punto de extracción con la **magia Cura**. Sigue avanzando hasta encontrar un punto para salvar. Toma después el camino al Norte.

Llegarás a un precipicio en el que serás acorralado por los mineros (si no has hecho todo esto deberás enfrentarte cinco veces contra los mineros). Hagas lo que hagas, Kiros y Ward serán malheridos. Espera tranquilo a ver qué pasa.


Cuando acabes de bloquear todas las salidas, dirígete hacia el exterior para enfrentarte al ejército de Esthar.


Hazlo todo por orden para que funcione lo de las piedras.


Tras el combate, la única salida será.... tirarse por el precipicio.

12. RUMBO AL JARDÍN DE GALDABIA

Al volver a la realidad y salir del bosque, dirígete hacia la izquierda para encontrar el jardín. Por el camino tropezarás con nuevos enemigos con los que podrás luchar y robarles nuevos objetos que te servirán para mejorar las armas. Por ejemplo, para mejorar el arma de Rinoa necesitarás una hoja de sierra, la cual podrás robar a los monstruos de esta región.

Entra en el jardín y dirígete al punto para salvar situado a la derecha. Poco después los altavoces anunciarán que vayas a la sala de visitas.

Desde el punto para salvar, la encontrarás subiendo por las escaleras que verás en el pasillo de enfrente. Una vez arriba métete por la primera puerta que veas. Cuando llegue Quistis descubrirás que Seifer...¿ha muerto?

Al descubrirlo Rinoa explicará, más o menos, la relación que tenía con él. Después Squall se enfadará y saldrá de la habitación.

Aprovecha para familiarizarte con el Jardín (después te diremos porqué).

Antes de bajar por las escaleras ve a la derecha y da la vuelta hasta encontrar otro punto para salvar. Más adelante llegarás a la "sala de lecturas" del jardín, allí encontrarás un punto de extracción con **la magia Doble**. Sal y vuelve para bajar las escaleras.

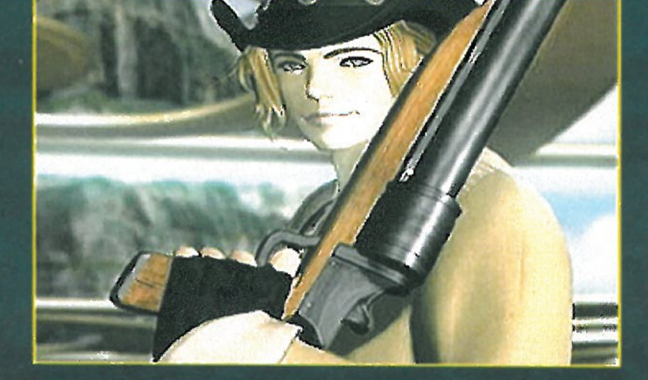
Avanza por el pasillo hasta llegar a la puerta de cristal. Por ese camino llegarás a las "pistas de tenis" donde encontrarás un punto de extracción con la **magia Escudo**.

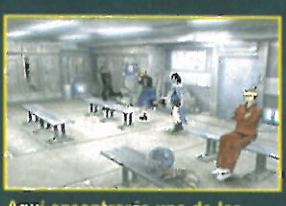
Deshaz todo el camino hasta llegar al pasillo central donde encontraste el primer punto para salvar. Desde este punto métete por el pasillo de la derecha. En la siguiente zona entra por la puerta de la izquierda, llegarás a la pista de hielo. Podrás ver otro punto de extracción pero no podrás pasar. Métete por la otra puerta que hay en la pista para llegar a los vestuarios. Allí hay un punto de extracción con la **magia Lázaro**. Ya no puedes extraer ni ver nada más así que vuelve a la sala de visitas. Quistis te dirá que te esperarán en el pórtico, así que dirígete hacia allí.

Al salir de la sala y llegar hasta el "hall" principal te encontrarás con Trueno y Viento. Te comunicarán que han traído un mensaje para el director de Galbadia y Squall les comunicará la supuesta muerte de Seifer.

Ya en el pórtico, el director del jardín de Galbadia, Dodoner, te comunicará cuales son tus órdenes. Deberás dirigirte a la ciudad de Deling y hablar allí con el coronel Calway. Dodoner te presentará a un nuevo compañero, Irvine Kinneas, francotirador especializado (prepárate para su entrada).

Cuando se vaya el director descubrirás que sus órdenes son...¡¡¡acabar con la bruja!!! Irvine te ayudará a formar el equipo de lucha, pero no le hagas caso. Mejor que lo elijas tú. Es aconsejable que incorpores a Irvine para que vaya adquiriendo experiencia, ya que entrará con un nivel muy bajo. Después no pases por alto hacer los enlaces pertinentes.

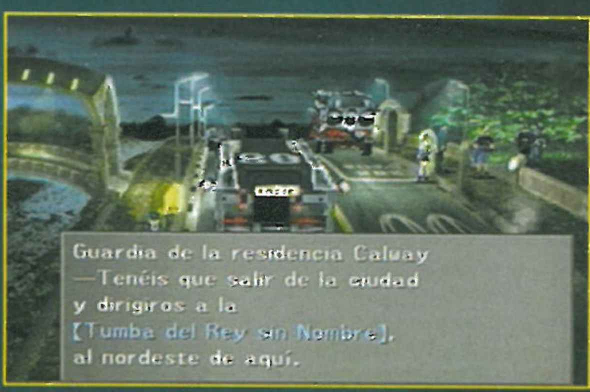



Aquí encontrarás uno de los puntos de extracción del jardín.


En la sala de visitas será donde descubras que Seifer ha muerto.

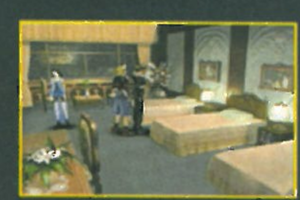

El nuevo se las dará de listillo, pero tú no le hagas caso.

13. A LA CIUDAD DE DELING, CAPITAL DE GALDABIA



Para poder entrar en la casa del coronel Calway, deberás encontrar el número de un alumno Seed que encontrarás a la entrada de la Tumba

Para ir a Deling puedes coger el tren que hay al lado del jardín; pero antes te aconsejamos que vayas a la ciudad más cercana a mejorar tus armas y así por el camino podrás ganar puntos de experiencia y PH para tus G.F. Si has adiestrado al G.F Quetzal con la habilidad



Debajo de esta cama podrás encontrar un "Timber Maniacs".



Si decides ir andando podrás aumentar tu experiencia.

"convertir cartas", convierte la carta de Boom para adquirir un "Trozo de boom" y así mejorar el arma de Irvine que anda un poco escaso, el pobre. Después vuelve para coger el tren con destino Deling. Te costará 3.000 guiles.

En el tren, espera a que se reúna contigo todo el equipo. Después sigue a Selphie y a Irvine. Descubrirás que éste último quiere ligar con ella.

Vuelve con todos y le verás ligar con Rinoa. Después de una triste historia llegarás a Deling. Nada más salir de la estación ve hacia la derecha avanza por la calle para llegar al Hotel de Galbadia. En la habitación del hotel, bajo una cama, verás otro número de "Timber Maniacs".

Vuelve a la estación y coge el autobús hacia Residencia Calway. Un guardia te dirá que, para pasar, tienes que superar una prueba.

Deberás dirigirte a la Tumba del Rey sin nombre y localizar el número de un alumno. Te advertirán que no debes adentrarte demasiado en la tumba por que es peligroso, pero tú, ni caso.

Para llegar allí puedes alquilar un coche o ir andando y coger experiencia.

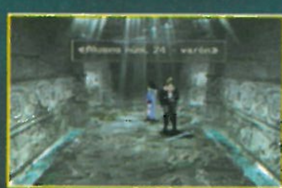
La Tumba se encuentra detrás de la ciudad, al Norte.

14. TUMBA DEL REY SIN NOMBRE

Al llegar allí encontrarás un punto de extracción con la **magia Coraza** y un punto para salvar la partida. Métete en la cueva y avanza.

En el suelo encontrarás una espada con el número del alumno que buscas (el número es aleatorio). Después de memorizarlo adéntrate más para encontrar a otro G.F. Para conseguirlo deberás hacer una especie de puzzle. Te diremos cómo avanzar sin problemas.

En el primer cruce gira a la derecha. Deberás girar en este sentido cada vez que encuentres un cruce de caminos. En el tercer cruce encontrarás a una nueva criatura



El número es aleatorio, así que no te fíes de la pantalla.



Deberás accionar el interruptor para conseguir otro G.F.

G. F. Seclet

Vida: 2108.
Vulnerable: Viento y Veneno.
Invulnerable: Piedra.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Locura y Lázaro.

Será fácil vencerlo usando los G.F más potentes. El Guardián que más vida le quita es Shiva. Pero antes, de que se vaya asegúrate quitarle varias **magias Lázaro**: muy útiles para resucitar a los miembros del equipo en el combate. Seclet se rendirá pronto y se irá jurando venganza. Más tarde volverás a enfrentarte a él.



Al llegar de nuevo al cruce de caminos vuelve a girar a la derecha; pasando el tercer cruce, encontrarás el camino desbloqueado

Avanza hasta llegar a una sala en la que encontrarás un punto de extracción con la **magia Levita** y una cadena. Acércate a ella e investígala.

Sal de nuevo y en el siguiente cruce vuelve a girar a la derecha. Llegarás a otro camino desbloqueado. Avanza y acciona las poleas de la izquierda; encontrarás un punto para salvar y un punto de extracción con la **magia Cura +** (sólo si has adiestrado al G.F Sirena con la habilidad ojo observador).

Después de hacer esto ya tendrás el camino libre para enfrentarte de nuevo a Seclet y a su hermano "mayor".

Para encontrarlos gira en el primer cruce a la derecha y en los otros a la izquierda. Verás una isla en medio del agua a la que puedes llegar cruzando el puente (por eso hemos dado toda esta vuelta). Allí los encontrarás.

G. F. Seclet

Vida: 2108.
Vulnerable: Viento, Veneno.
Invulnerable: Piedra.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Locura y Lázaro.

G. F. Minotauro

Vida: 2895.
Vulnerable: Viento, Veneno.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Locura y Doble.

Utiliza tus G.F, sobre todo a Shiva. Te quitarán varios puntos de vida, así que prepárate con magias cura. Aprovecha para extraerles las magias que puedas.







Esta será la habitación en la que encontrarás al G.F Hermanos.



En el ataque límite de Zell serás tú el que elija sus movimientos.



Al acabar te obsequiarán con su compañía, con ultrapociones y **resucitador de G.F** y con las cartas de **Seclet** y de **Minotauro**.

Antes de salir (todo recto desde aquí) aprovecha para robar a los monstruos Acorazados el objeto **Caparazón**: te servirá para mejorar las armas y eso es algo que es imprescindible.

15. VOLVEMOS A LA CIUDAD DE DELING

Al volver a Deling, habla con el guarda de la puerta y dile el número de la espada que encontraste empezando por las decenas. Después entra en la Mansión.

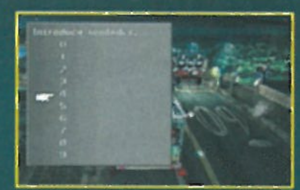
Cerca de la puerta encontrarás un **punto para salvar**. Úsalo y entra en la casa. Al poco rato hablará Rinoa; cuando Squall conteste elige la segunda opción. Más tarde descubrirás que el coronel Calaway es el padre de Rinoa. Cuando el coronel llegue a la habitación estáte atento a sus instrucciones. Se formarán dos grupos: el equipo francotirador y el equipo del arco del triunfo.

Sigue al coronel por la ciudad mientras explica el plan para derrotar a la bruja Edea, acabaréis en el arco del triunfo. Fíjate bien en las imágenes que aparecen para saber dónde debes ir con exactitud. Cuando termine de hablar puedes dirigirte al centro comercial para jugar a las cartas con los habitantes de Deling. Tú tienes la habilidad "convertir cartas", consigue las cartas de **Unipladio** y **Grendel** para transformarlas en **Hoja de Unipladio** y **Sable Traidor**. Con estos objetos mejorarás el arma de Squall. Además encontrarás una **armería** en el mismo centro comercial.

Después de hacer tus compras (si quieres), dirígete de nuevo a la residencia. Allí se formarán los equipos.

Cuando Squall se vaya podrás manejar a Quistis, es decir, al grupo del arco del triunfo. Al salir de la habitación te tropezarás con Rinoa. Después de la discusión, Quistis se irá enfadada. Después volverás a manejar a Squall. Salva la partida fuera de la Residencia y sigue a los demás.

Por el camino encontrarás un punto de extracción con la **magia Electro +**. Al llegar al arco sigue a Calaway.



Esta vez no podremos ayudarte, ya que el número es aleatorio.



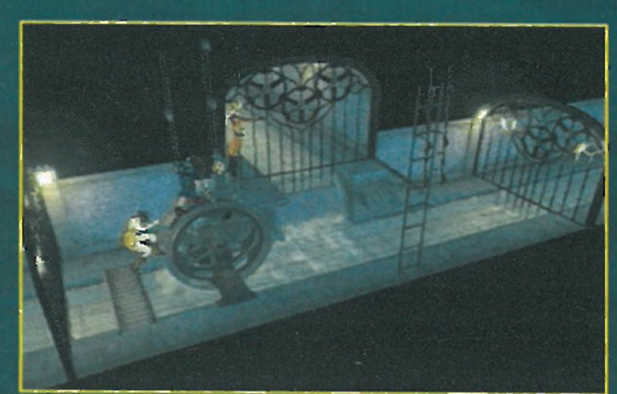
Por desgracia, no nos darán opción para elegir los equipos.



Al llegar a este punto, podrás subir a las cajas pulsando X.



Coge una copa de la estantería para ponerla en la estatua.



Al llegar a los alcantarillados con Quistis, en algunas ocasiones sólo podrás avanzar usando las norias; pero no podrás usarlas todas.

Otra vez con Quistis, ve hacia la Residencia para pedir disculpas a Rinoa. Al entrar descubrirá que se ha quedado encerrada.

Un poco lioso ¿verdad? Ahora te toca manejar a Rinoa. Cree que ella sola podrá con la bruja... ilusa.

Guarda la partida en el punto que hay junto al coche y haz que suba por las cajas. Al llegar arriba, avanza por la izquierda y sube por las escaleras que llevan a la azotea. Una vez allí... ¡¡jolín con la bruja!!

Ahora te dejarán con la miel en los labios y te tocará otra vez con Quistis. Debes sacarla de la habitación. En la estantería podrás coger una copa y ponerla en la estatua de la derecha. Se abrirá un pasadizo secreto que te llevará al alcantarillado de la ciudad. Baja las escaleras y guarda la partida.

Al llegar abajo del todo encontrarás una noria. Móntate en ella para llegar al otro lado y poder entrar por la reja de enfrente. Después de otra escena de vídeo, te tocará manejar a Squall.

Sigue a Irvine para que te conduzca a la Residencia presidencial.

Desde la cochera deberás hacer el mismo camino que con Rinoa. Una vez arriba, debes ascender por el tejado y meterte después por la puerta de la azotea. A continuación recorre el mismo camino que la bruja. Encontrarás a Rinoa, pero también a unos "amiguitos" con malas pulgas.



Cuando te encuentres fuera de las ciudades puedes acceder a este mapa del mundo pulsando tres veces el botón SELECT.

Subjefes: Gárgolas

Vida: 1747 (cada una).
Invulnerable: Veneno, Agua.
Vulnerable: Piedra, Sacro.
Magias que se pueden extraer: Cura, Esna, G.F Rubí y Sacro.

Podrás vencerlos con los G.F más potentes. Sobre todo con Hermanos y Quetzal. No te olvides de extraer todas las magias posibles y al Guardián de la Fuerza Rubí, que te ayudará en los combates poniendo escudos a los miembros de tu equipo.

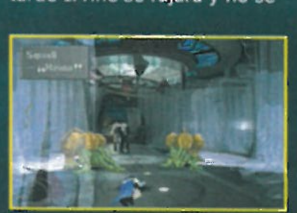


Después habla con Rinoa. Cuando termine de pedirte perdón baja por la trampilla. Encontrarás el rifle y hablarás con Rinoa. Squall la comunicará que Seifer no ha muerto, que estaba con la bruja en la cabalgata. Más tarde Irvine se rajará y no se atreverá a disparar.

Y otro cambio. Ahora toca con Quistis. Entra por la reja de enfrente. Encontrarás una zona con dos norias. Dirígete a la de la izquierda y encontrarás una puerta que se puede abrir. Después encontrarás una escalera que obstaculiza el paso. Empújala y te servirá como puente. Al pasar por encima podrás llegar a un punto de extracción con la **Magia Esna**. Vuelve a la escalera y cruza para ir por el otro lado. Abre la reja; llegarás a una zona con otras dos norias.

Cruza el puente para poder abrir la reja de la derecha. Al pasar al otro lado usa otro puente para poder llegar al punto de extracción con la **Magia Zombie**.

Vuelve a la zona de las norias y elige el camino de abajo. Encontrarás otro punto con la **Magia Bio**. Gira sobre tus pasos y súbete en la noria. Vuelve a coger después el camino de abajo y sube a la siguiente noria para poder llegar al otro lado. Llegarás a otra zona con otras dos



Para rescatar a Rinoa debemos deshacernos de las gárgolas.



El equipo francotirador debe entrar por esta trampilla.



Después de dar toda la vuelta con Quistis, colócate cerca del interruptor antes de que Zell te diga nada (para ahorrar tiempo).

norias, úsalas como ya sabes y ve por el camino inferior para descubrir que estás en el mismo sitio por el que has empezado, pero al otro lado.

Otra escalera te servirá de puente al igual que la anterior pero no vayas por ahí. Ve a la derecha, usa otra noria que encontrarás en el camino y entra por la reja para encontrar un punto para salvar y unas escaleras. Usa las dos cosas. Al llegar arriba del todo prepárate para otra escena alucinante...

Cuando Zell te diga, acciona con Quistis el interruptor de la izquierda.

Ahora le toca el turno a Squall. Tras animar a Irvine y ver que han fallado, haz los enlaces que desees con tus G.F. Ahora, después de la llegada triunfal de Squall a la carroza, prepárate.

Jefe: Seifer

Vida: 1076.
Vulnerable: Veneno.
Magias que puedes extraer: Piro, Cura y Lázaro.

Para vencerle puedes usar las magias, pero le harás más daño si usas a tus G.F. sobretodo a Quetzal. Después de tres rondas se dará por vencido... pero esto no acaba aquí.



Súper jefe: bruja Edea

Vida: 7000.
Magias que se pueden extraer: Cura +, Doble, Lázaro y Antimagia.

No es muy difícil aguantar, pero deberás tener paciencia.
Usa lo G.F para que la cosa sea más llevadera.
Esperamos que antes del combate te hayas cargado de magias cura. Sino, puedes aprovechar y extraer magias cura a la bruja.
Ahora aguanta hasta que se enfade de verdad. En ese momento usará una magia realmente potente y....¡hala, ya se ha cargado al protagonista!









16. ¡¡¡PERO, OTRA VEZ!!! ESTO YA ES ABUSAR (DISCO II)

Te encontrarás a Laguna, sin uniforme, en una habitación. Al lado hay un punto para salvar y si inspeccionas el armario encontrarás un punto de extracción con la **Magia Cura ++**.

La sobrina del soldado, Eleone, irá a buscarle para decirle que ha venido alguien a preguntar por él y que le espera en el bar. Dirígete hacia allí, es la primera puerta con la que te encuentras junto a la casa.

Al entrar descubrirás a Kiros, al que le podrás preguntar todo lo que se te antoje.

Después de interrogarle, te acompañará a hacer la ronda diaria. Antes de cruzar el puente, baja las escaleras para poder extraer la **Magia Antimagia**. Después, sigue el camino por fuera del pueblo.

Te encontrarás a varios bichos a los que deberás vencer para dar un informe completo a la amiga de Laguna, Raine.

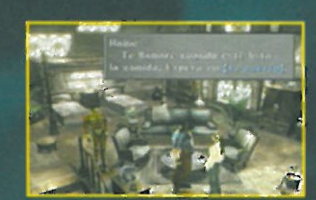
Al llegar a una casa aislada en el camino, encontrarás un punto de extracción con la **Magia Drenaje**. Desvíate por allí para llegar a otro lado del pueblo y poder extraer de otro punto la **Magia Espejo**.

Al salir de ese camino te encontrarás con más casas. Ninguna tiene nada en especial, salvo la última, en la que podrás comprar objetos si lo deseas.

Después, vuelve siguiendo el camino principal.

Llegando al bar, Kiros informará a Laguna de que el director de la revista Timber Maniacs está buscando a gente para escribir artículos sobre los pueblos. Ve hacia el bar y escucha la conversación de Raine y eleone .

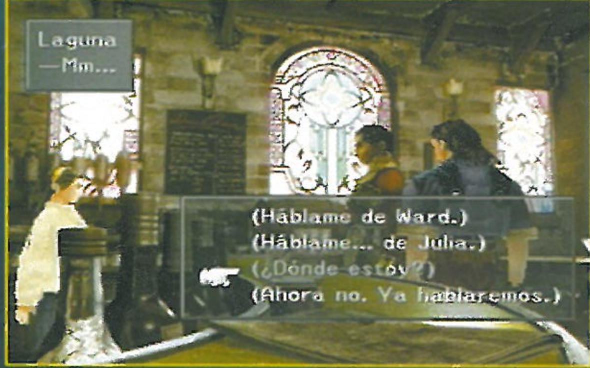
Después, vuelve al cuarto en el que empezó todo esto, salva la partida y haz que Laguna se eche la siesta.


Tras hablar con Raine, ve al cuarto de Laguna (otro cambio).

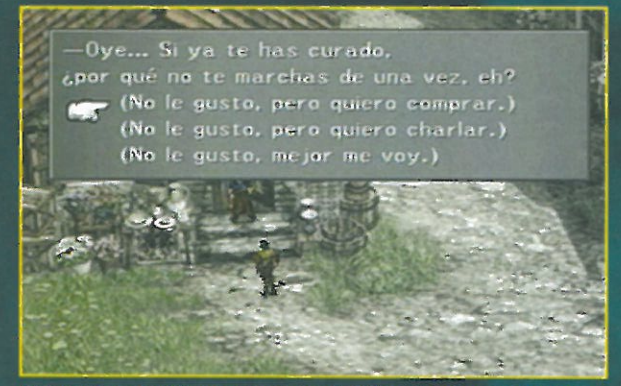

También en Winhill podrás encontrar puntos de extracción.


Podrás encontrar un punto de extracción cerca del armario.





Al encontrarte con Kiros podrás interrogarle sobre todo lo que te apetezca. Si sientes curiosidad, pregúntale primero por la opción gris.



Al final de la ciudad encontrarás una tienda en la que no serás bien recibido. A no ser que necesites comprar algo, evita pasar por aquí.

17.Y POR SI FUERA POCO, LA CÁRCEL DEL DESIERTO DE GALBADIA


No seas malo y ayuda al pobre Mumba, ¿no te da penita?


Con Squall tendrás que ser fuerte y aguantar hasta el final.


Tendrás que preparar a Zell cuando vaya a buscar las armas.



Al volver a la celda con las armas tendrás la oportunidad de reencontrarte con unos viejos conocidos. ¡Deja el pabellón alto!

A partir de ahora se sucederán una serie de capítulos en los que manejarás a varios personajes. Primero Zell. Después Squall (que no ha muerto). Luego otra vez Zell. Después verás incluso cómo torturan al pobre Squall preguntándole cosas muy raras... Haz que resista todo cuanto pueda (elige la primera opción) para que unos extraños personajes vengan a rescatarlo. Después deberás dirigirte con Zell fuera de la celda para recuperar las armas de todos. Las encontrarás una planta más arriba.

Cuando Quistis y Selphie recuperen sus armas, te encontrarás con dos conocidos a los que tendrás que vencer para poder escapar.


Acércate con Squall al panel de mandos y pulsa el botón X.


Sólo tienes que subir un tramo más de escaleras para poder ver la luz del día, aunque si no vas preparado te pesará ver de nuevo "el sol".

Subjefes: Bigs y Wedge

Vida: 2500 - 1700.
Vulnerables: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Cura +, Revitalia, Prisa, Freno, Piro +, Coraza y Espejo.

Primero extrae todas las magias que puedas y luego usa a tus G.F. Se cansarán pronto, así que el combate no será excesivamente pesado.



Al salir de la celda verás que te encuentras en la planta 7. Baja una planta más para poder guardar tu posición. En esa planta no encontrarás nada más.

Sigue bajando, encontrarás en la segunda celda de la quinta planta un hombre con el que jugar a las cartas, previo pago de 500 guiles.

Una planta más abajo encontrarás en la primera celda una Tienda de lona. En la segunda celda de la tercera planta encontrarás una Caseta. En la segunda planta podrás entrar en las dos celdas. En la primera encontrarás un **carné de mascota**, y en la segunda encontrarás una **Dosis de fuerza**. Por último, en la primera planta encontrarás un punto para salvar en la primera celda y la revista **Karateka 001** en la segunda celda. Ahora vuelve a subir.

En la octava planta encontrarás un hombre que te venderá objetos; búscalo en la primera celda.

En la novena planta, entra en la segunda celda para encontrar un punto de extracción con la **Magia Locura**. En el siguiente piso encontrarás un punto para salvar en la primera celda, y un hombre con el que jugar a las cartas en la segunda celda, pagando 300 guiles. Si le ganas te obsequiará con una ampliación de tu **Registro de batalla**.

En la onceava planta encontrarás una punto de extracción con la **Magia Electro ++** en la segunda celda y otro hombre con el que jugar a las cartas en la primera, si pagas 200 guiles. Si le ganas te dará una **Panacea**.

En la planta 12 verás a los monstruitos naranjas; síguelos para encontrarte con Squall.

Después de deliberar sobre la situación, Zell se quedará solo mientras los demás buscan la salida. Al no encontrarla, subirán de nuevo en busca de Zell. Al manejarlo, deberás enfrentarte tú sólo contra los de Galbadia, pero pronto vendrá Squall en tu ayuda y a los pocos segundos aparecerán Irvine y Rinoa.

Ahora será cuando puedas formar tu grupo. Elige a un miembro más que vaya contigo. Después sube las escaleras hasta arriba del todo.

Al manejar a Irvine, dirígete hacia abajo para subir en el montacargas. Puedes enlazar a este equipo los G.F menos potentes para más tarde. El manejo de estos personajes durará muy poquito.

Con Squall haz lo contrario: sube las escaleras. En el camino te encontrarás con unos cuantos robots y soldados de Galbadia, pero no resultará nada complicado derrotarlos.

Al llegar a la planta 15 (encontrarás un punto para salvar si llevas equipada la habilidad "ojo observador"), sube por otras escaleras que encontrarás al fondo de la habitación; sal por la puerta de la derecha. Llegarás a la parte exterior de la cárcel y te encontrarás con tres individuos que te estorbarán el camino.

Subjefe: soldado

Vida: 460.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Electro +, Piro +, Hielo +, Libra.

Subjefes: GIM52A

Vida: 2600.
Vulnerable: Electro, Piedra, Agua.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Prisa, Freno, Antimagia.

Para vencerlos con facilidad usa magias electro y al G.F Quetzal.



Al acabar el combate, Irvine te pedirá por los altavoces que acciones el montacargas desde arriba, pero lo harán todo ellos solitos.

Cuando tengas de nuevo el control de la situación vuelve al puente y crúzalo. Una increíble escena mostrará cómo el puente se abre pillando a Squall en el medio. Cuando lo veas colgado, muévelo hacia su derecha. Acto seguido aparecerán todos sanos y salvos en el garaje y robarán dos coches.

18.DESIERTO DE GALBADIA

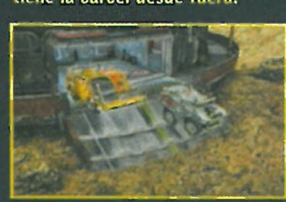
Al llegar a un cruce, los coches pararán y descubrirás que van a bombardear los "jardines". Por empeño de Selphie, ahora tu misión será pararles. Elige dos equipos. Uno de los equipos irá a la base de misiles para intentar parar los ataques. Otro equipo irá al jardín de Balamb para advertir a los demás SeeDs del peligro que corren.

Éste último, liderado por Squall, deberá ser el que vaya con los enlaces más potentes (ya verás porqué). Antes de montar en los coches para que cada uno siga su camino, podrás extraer del punto que hay al lado la **Magia Aero**.

Lleva a Squall y su equipo a la cabecera del tren situado a la izquierda. Una vez allí, aprovecha un descuido de los soldados para robarlo. Después...



Este es el feo el aspecto que tiene la cárcel desde fuera.

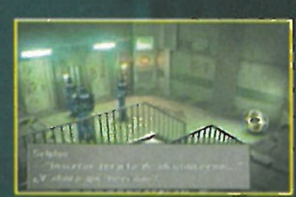




Acércate a Selphie cuando tengas ocasión para saber que es lo que está pensando. De paso encontrarás un punto de extracción.

19.HACIA LA BASE DE MISILES

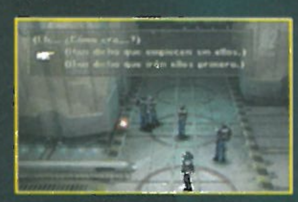
Ve con el coche hacia la base (viene perfectamente indicada en el mapa). Una vez allí verás que se han cambiado de ropa y van disfrazados de soldados ¡no los vayas a confundir!



Acércate e investiga la puerta de la izquierda con el botón X.



El primer problema será pasar desapercibidos (2ª opción).



Acuerdate de elegir bien las opciones al hacer de recadero.



Primero, simplemente aprieta los botones, después aporréalos.

Entra en el edificio de la izquierda y salva en el punto que encontrarás frente a la puerta. Después examina el panel de control que hay junto a la puerta de la izquierda. Te encontrarás con un soldado que vigila la sala de control; elige la segunda opción para acercarte a él sin levantar sospechas.

No, todavía no podrás entrar en esta habitación, así que no lo intentes. Avanza y baja por las escaleras. Encontrarás otro punto para salvar y dos puertas. Entra por la primera puerta para extraer del punto la **Magia Lázaro +** y hablar con los guardas. Sal y ve hacia un pequeño pasillo a la izquierda de las escaleras por las que has bajado y habla con otros dos guardas que encontrarás muy atareados. También encontrarás un punto de extracción con la **Magia Tiniebla**.

Te encargarán que vuelvas, para decir a los de la sala de elevación que están ocupados. Vuelve de nuevo a hablar con los soldados de la sala de elevación y contesta la primera opción (que empiecen sin ellos). Como ellos tampoco pueden, vuelve para comunicárselos a los otros dos soldados. Ellos encargarán el trabajo a Selphie.

Ve ahora hacia la sala de control, extrae del punto la **Magia Hielo+** y acércate al panel de control. Elige la primera opción; después la segunda (debes aporrear el panel pulsando el botón "cuadrado" repetida y rápidamente). Al salir te encontrarás con los soldados de mantenimiento que te habían mandado aquí. Responde con una escusa ("íbamos a llamaros"). Después Selphie les seguirá para obsequiarles con unas "cosquillitas". Ahora, ve de nuevo hacia la sala de elevación y elige la opción de seguir fingiendo. Entrarás para ayudar a mover misiles.

Al salir te ordenarán que verifiques las coordenadas en el panel de fuera. Sal pues, y examina el panel de la derecha. Verifica el equipo, amplia el margen de error al máximo y guarda los cambios. Después salva la partida en el punto más cercano. Cuando termines, habla con el guarda de la escalera. Al subir, los soldados os descubrirán y tendréis que luchar.



La base de Misiles la encontrarás a la izquierda del mapa del mundo; fíjate en la pantalla para poder localizarlo con mayor facilidad.

Subjefes: soldados

Vida: 689.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Hielo, Mutis, Confu.

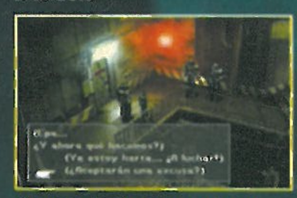
Subjefe: comandante

Vida: 972.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Electro, Confu, Freno, Espejo.

Puedes atacarlos sin usar magias ni G.F, pero resultará un poco pesado. La vía rápida es usar una ronda de G.F y listo.

Al acabar, investiga todos los paneles de la habitación. Empieza por la izquierda, luego por la derecha, luego de frente y por último entra en la habitación del fondo.

Encontrarás el sistema de autodestrucción. Te darán un tiempo a escoger. Pon el cronómetro en 20 minutos. Si pones más tiempo no se abrirá la puerta de la derecha y tendrás que dar toda la vuelta. Al salir deberás enfrentarte con un nuevo artefacto



No elijas luchar por nada del mundo, no seas impaciente.



Podrás variar el margen de error de los misiles en "Target".

Jefe: BGH251F2
Vida: 6.600.
Invulnerable: Veneno.
Vulnerable: Rayo, Agua, Piedra.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Paro.

Contando con que tienes poco tiempo será un poco difícil vencerle. Usa los G.F todo lo que puedas, sobre todo a Quetzal. Usa también las magias electro, petra y aqua. Tardarás un poco en empezar a romperle, pero tendrás que ser paciente. Cuando el robot esté destrozado te enfrentarás a dos soldados y a un comandante. Pero eso está chupado, ¿no?

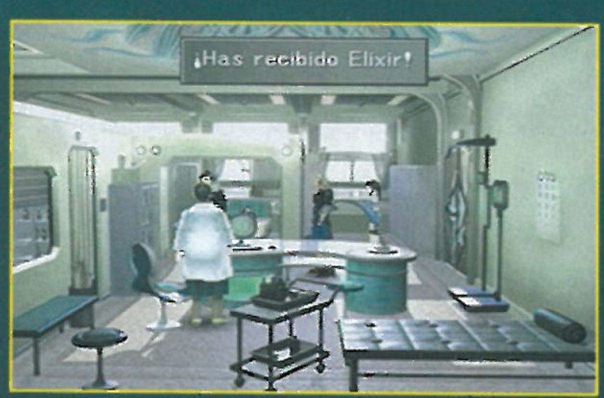




Después rodea el sitio en el que estás. Parece que todo está perdido para Selphie y compañía.



20. POR FIN EN CASA



Al llegar al Jardín, verás que reina el caos. No te dejes engañar y lucha contra los monstruos, además cada vez te darán nuevos objetos .

Justo cuando parecía que todo había acabado, se complican las cosas también en el jardín. Habla con el maestro que está pasado el pórtico y responde a lo que te pregunte con la segunda opción ("No entiendo nada"). Después lucha.

Si has hecho todo lo que te hemos puesto en la guía, la experiencia del equipo habrá subido un montón, por lo que no tiene que ser nada complicado ganar a los monstruos de la zona de entrenamiento. Adéntrate en el jardín... y suerte.

En el pasillo principal te encontrarás con **Viento** y **Trueno**. Escucha lo que te tienen que decir. Deberás buscar al director para comunicarle que los misiles se dirigen hacia el jardín.

Iremos por orden. Empieza recorriendo el jardín en el sentido de las agujas del reloj. Cada vez que entres en una nueva estancia te tocará pelearte con algún bichito, así que ve preparado. Además, ocasionalmente te obsequiarán con objetos que te podrán ser de gran utilidad. Sin ir más lejos, en la enfermería, la Doctora Kadowaki te dará **Elixir** (recoge todos los que puedas y no los gastes hasta más tarde).

Cuando llegues a los dormitorios, salva la partida y, si quieres pasar del garaje y la biblioteca, dirígete al pasillo principal. Encontrarás a Shu subiendo en el ascensor. Síguela hasta el pasillo del segundo piso y habla con ella. Acto seguido te llevará ante el director y Squall podrá informar sobre los misiles.

El director, al pensar en una solución, te dará la llave de un piso secreto, subterráneo, del jardín. El piso MD. Haz los enlaces oportunos y salva la partida (todo esto podrás hacerlo si vuelves a hablar con el director). Después, sube al ascensor.


Estáte atento para ayudar a cualquiera que lo necesite.

A mitad de camino, el ascensor se parará y te quedarás atrapado. Investiga la trampilla que hay en el suelo y baja las escaleras que encontrarás en el hueco del ascensor. Al entrar por el hueco que hay en la pared, parecerá que te has quedado atrapado de nuevo, pero si investigas la compuerta que hay en el suelo descubrirás que aún te queda camino por delante. Avanza hasta encontrar unas escaleras por las que poder bajar y entra por la única puerta que hay.

Encontrarás una válvula roja muy grande. Acércate a ella y gírala pulsando el Cuadrado. Otro miembro del equipo te ayudará, por que Squall solo no puede.

Sal de la habitación y baja por las nuevas escaleras. Cerca de la gran columna que hay en el centro encontrarás un punto de extracción con la **Magia Lázaro+**. Después, ve hacia la izquierda. El equipo intentará ponerse de acuerdo (elige la segunda opción en cualquier caso). Sube con Squall las escaleras y a mitad de camino éstas se caerán haciendo que Squall entre en una nueva sala. Investiga el panel de control de la derecha. Después baja por la misma escalera. De nuevo con el resto del equipo, dirígete hacia la lucecita verde de la barandilla. Investígala y baja por las escaleras.

Al llegar abajo encontrarás una palanca que abre la puerta el fondo y un punto para salvar, y si esta aquí el será por algo... Acciona la palanca y ve hacia la puerta, pero al llegar... plof, plof

Jefe: oleoplastos
Vida: 4867.
Vulnerables: Fuego.
Invulnerables: Agua.
Magias que se pueden extraer: Esna, Tiniebla, Cura+, Confu.

Los oleoplastos son unos bichos de alcantarilla, que se hacen pesados de vencer. De un solo ataque te pueden quitar 600 puntos de vida, así que extraerles buenas cantidades de Cura+ te vendrá bien. Sólo con que pienses un poco sabrás qué deberías hacer... efectivamente usa al G.F Ifrit para achicharrarlos un poco. Con los demás, usa las magias piro.



Cuando te quites a las plastas de encima, cruza la puerta y baja las escaleras que podrás ver enfrente. Te interrumpirá una escena que mostrará la llegada de los misiles. Después, ve hacia la izquierda e investiga el panel de mandos que hay frente a ti. Después, observa lo que sucede (¡Qué pasada!)

Al llegar al "nuevo despacho" del director baja al segundo piso y dirígete al


Podrás salir del ascensor por una trampilla situada en el suelo.


En el hall principal verás a Shu tras derrotar a los monstruos.


Una nueva trampilla dará acceso a los sótanos del jardín.


Al encontrar a Eleone podrás enterarte de muchas cositas.

final del pasillo. Si llevas a Rinoa en tu equipo podrás disfrutar de una escena de vídeo... impresionante.

Al volver con el director, éste te mandará que te eches un ratito a descansar. Ya en el cuarto de Squall, aparecerá Rinoa y le pedirá que le enseñe el jardín (se le da bien esto de hacer de guía). Antes, salva la partida. Ahora eres libre de hacer lo que quieras.

Si la llevas a la enfermería la doctora creerá que sois novios. Si la llevas al comedor podrás ver cómo Zell se queda por enésima vez sin comer.

Al volver al pasillo principal, un profesor te informará que Norg quiere ver a Squall en la sala del Amo. Dirígete al ascensor para bajar al sótano y escucha atentamente la "charla" entre el director y el amo. Después ve a hablar con Norg...¡Pedazo de bicho!



Subjefes: ocular D, ocular I
Vida: 2541.
Magias que se pueden extraer: Electro +, Lázaro, Veneno, Antimagia, Confu, Freno.

Jefe: trono blindado
Vida: 2000.
Resistente: Electro.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Cura

Jefe: Norg
Vida: 11600
Vulnerable: Aero.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Esna y G.F Leviathan

Este será un combate un poco complicado. Primero deberás destrozar el trono blindado para poder atacar a Norg. Ya informamos de que a los dos oculares no les quitarás nada de vida. Son resistentes a todo tipo de magias y con los ataques quitarás vida al trono o a Norg. Los oculares irán cambiando de color: azul, amarillo y rojo. Si dejas que se pongan rojos, te lanzarán ataques muy potentes. Lo más lógico es atacar con dos miembros de tu equipo a los oculares para que se pongan de color azul, y dejar que el tercero ase concentre en el trono. Cuando rompas el blindaje y salga Norg, lo primeros que deberás hacer será extraer al **G.F Leviathan**, guardián de la magia Agua. Después, atácale con los G.F más potentes y con magias aero.
Si llevas en tu equipo a Zell, y te dan la oportunidad de usar su ataque límite, aprovéchalo por que le quitará más de 1000 puntos de vida.







Al llegar arriba del todo, podrás manipular un panel de control un poco oxidado. Manipula con X justo en el centro y verás lo que pasa.

Tras la lucha, ve al cuarto de Squall a guardar la partida. Ahora, busca al director en la enfermería y pregúntale sobre todo lo que te preocupa. También podrás jugar a las cartas con la doctora.

Al volver al pasillo principal, Shu te informará de que un barco está parado al lado del jardín. Dirígete a la cubierta del nivel 2 para ver qué es lo que pasa. Unos SeeDs muy raros te preguntarán por el director y éste aparecerá en escena. Empezarán a hablar de Eleone y te encargarán que vayas a buscarla. Cuando la encuentres en la biblioteca, ella te contará, más o menos, qué son esos sueños tan raros que tienes con Laguna y desaparecerá en su barco.

Con todo este jaleo, Squall despertará en su cuarto. De nuevo aparecerá Rinoa para invitarle a dar un paseo, pero no les dará tiempo porque al salir llaman a Squall para que se reúna con el director. ¡Van a chocar contra Fisherman Horizons! (F.H). Después de la escena te encargarán tu siguiente misión: Bajar a F.H para pedir disculpas por los desperfectos. Como la salida está bloqueada, deberás salir por la cubierta del nivel 2.

¡Ah!, puedes jugar a las cartas con el director antes de salir y, si ganas, conseguir la carta de **Seifer**.

21. LA CIUDAD TRANQUILA, FISHERMAN´S HORIZON

Nada más entrar te advertirán de que estás en una ciudad pacífica, así que cuidado con lo que haces.

Para llegar a la casa del jefe de estación de F.H, deberás avanzar por la pasarela y bajar por el montacargas. Pero de camino al montacargas, encontrarás unas estrechas escaleras, un poco escondidas y pegadas a la pared. Si bajas por ellas y llegas hasta el final encontrarás a un viejecito pescando. Habla con él y pide disculpas por lo que ha pasado. Te obsequiará con el tercer número de la revista **"Expediente F"**.

Una vez hayas bajado del montacargas, sigue hacia delante. La casa del alcalde es la que está justo en el centro de los paneles azules. Antes de llegar hasta allí, ve hacia la derecha donde encontrarás un punto para salvar la partida y un punto de extracción con la **Magia Revitalia**. Si sigues a la derecha encontrarás la ciudad, con sus tiendas, sus hoteles (donde encontrarás otro número de la revista **Timber Maniacs**), con sus talleres (donde encontrarás una número más de la revista **Timber Maniacs**), y por supuesto, con sus historias paralelas.



Aquí encontrarás un punto de extracción con la magia Artema

Frente al hotel encontrarás un punto de extracción con la **Magia Escudo** y la armería.

Después de conocer el lugar y coger todo lo que puedas, ve hacia la casa del jefe de estación, la del Alcalde.



Habrá ocasiones en las que los puntos para salvar serán bastante escasos, así que será mejor que los aproveches siempre que puedas.

A la derecha de la casa podrás encontrar a Dodoner, director del jardín de Galbadia, triste y meditabundo. Puedes hablar con él o irte directamente a hablar con el Alcalde.

Una vez en casa del Alcalde encontrarás en la segunda planta un punto de extracción


Bajando por estas escaleras podrás encontrar a un anciano con el que conversar y del que obtendrás una revista Expediente F.


No te quedará más remedio que enfrentarte a los soldados.

con una magia muy, muy potente; la **Magia Artema**, si llevas la habilidad Ojo Observador, con Sirena.

Al terminar de hablar con el Alcalde y salir de la casa, descubrirás que los soldados de Galbadia han entrado en la ciudad. Sigue al Alcalde hasta la estación.

Allí descubrirás cuales son los planes de la bruja. Por supuesto, después ya sabes lo que toca...

Jefe: BGH251F2

Vida: 6800.
Vulnerable: Fuego, Piedra, Rayo.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Paro.

Al ser de hierro, las magias electro y el G.F Quetzal le harán daño. Extrae todas las magias que puedas y róbale, con Arrebatar, Adamantinos.



Después de vencer al tanque, tendrás un grata sorpresa: aparecerá el resto del grupo sano y salvo. Ya estáis todos juntos de nuevo.

Acércate a hablar con Rinoa (sé honesto y di la verdad), después da una vueltecita por la ciudad y vuelve al jardín.

En el camino encontrarás a Irvine y te comentará que Selphie está un poco triste y que debes consolarla. Ve a buscarla (está en el patio) y anímala. Acto seguido, llamarán a Squall por megafonía y poco después le nombrarán comandante. Mientras Squall le da vueltas al coco en su cuarto, sus amigos le están preparando una sorpresa: un minijuego que deberás completar.

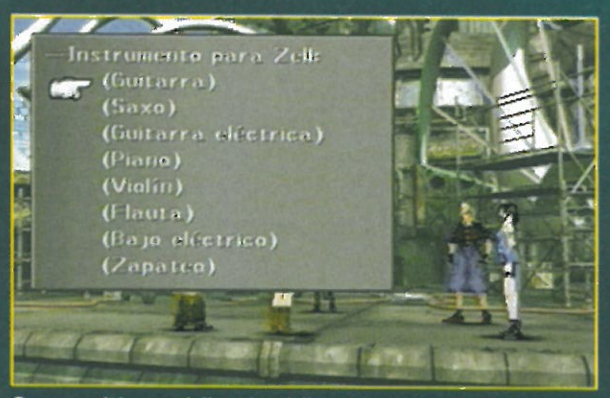
A Selphie se le ha ocurrido montar un concierto para celebrar el ascenso de Squall. Cada uno deberá tocar un instrumento, pero como las partituras están un poco mezcladas, compón la melodía según te parezca.

Hay tres opciones y según la que elijas pasará una cosa u otra. Las tres opciones son: melodía A, con guitarra, violín, flauta y zapateo; melodía B, con guitarra eléctrica, bajo eléctrico, saxo y piano; y melodía C haciendo un popurrí de todos los instrumentos. Deberías escoger la melodía A. Con la B no pasará lo mismo, pero está bien. Con la melodía C todos estarán incómodos.

Cuando Squall salga del cuarto se encontrará a Rinoa vestida de gala que le está esperando (huy, huy, huy...). Contéstala en ambos casos la primera opción y síguela. Irvine te señalará el lugar en el que podréis hablar con más calma. La conversación variará dependiendo de la música, así que ya sabes.

Después, Squall aparecerá de nuevo en su cuarto. Salva la partida y sube al tercer piso, donde te enterarás de que el próximo objetivo es la ciudad de Balamb. Por su puesto, antes de ir allí te diremos todo lo que puedes hacer por el camino. Habla con Nida para poder pilotar el jardín. Después .....¡mira, mira, estoy volando!


A lo largo del juego podrás ver escenas típicas de película.



Para completar con éxito este minijuego, lo más acertado es optar por la melodía A, para que haya "buen rollito" entre Rinoa y Squall.

22. SITIOS QUE PUEDES VISITAR

a). Winhill

Lo encontrarás al sur del territorio de Galbadia, cerca de la prisión del desierto. Al entrar en Winhill, encontrarás a dos ex-alumnos SeeDs. Ellos te explicarán, fanfarroneando, la situación de la ciudad.

Aparte de encontrar los puntos de extracción en los mismos sitios que con Laguna, ahora podrás entrar en todas las casas, incluida la gran mansión del centro de la plaza. Ve hacia allí y habla con el propietario.

Parece que ha desaparecido un jarrón muy valioso.


En la mansión del pueblo te dirán lo que debes hacer.

Encontrarás pequeños trozos a lo largo de toda la ciudad. El primero lo encontrarás investigando la armadura que hay la mansión, cerca de la gran maceta con flores. Un pequeño chocobo saldrá de dentro de la armadura y se le caerá un trozo del jarrón. Cógelo y entrégaselo al dueño. El segundo trozo lo encontrarás en la floristería de las afueras del pueblo. Sigue a la viejecita dentro de la tienda y habla con ella. Responde que sí te gustan las flores para poder investigar los tiestos de la tienda. Allí encontrarás el otro trozo. El tercero lo encontrarás en el paso de chocobos que hay en la ciudad (sigue avanzando después de salir de la floristería). Verás al pequeño chocobo yendo de un lado a otro. Cuando esté a tus pies, síguele pulsando insistentemente X. Te dará el otro trozo de jarrón y, si sigues insistiendo, podrás quitarle más objetos. Pero, cuidadín con la madre...


En el cruce de chocobos podrás encontrar un trozo de jarrón.


Después de hablar con la anciana de la floristería, acércate al macizo de flores donde hallarás otro trozo del jarrón.

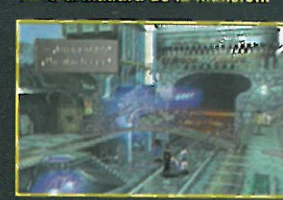
El último trozo lo encontrarás en el antiguo bar de Raine. Habla con la nueva dueña; después investiga las copas de la primera planta del bar. Aparecerá el fantasma de Raine, pero no podrás decir nada porque la visión cambiará por un gato. Investígalo para conseguir el último trozo. El dueño te obsequiará con una **piedra Sanctus**.

b). Timber

Aquí no te darán nada a cambio de nada, pero puedes sentirte mejor contigo mismo al hacer esta pequeña misión. Se trata de salvar a una niña que juega en las vías del tren (las que estaban cerca de la casa del abuelo, el que te dio las lágrimas de búho). Aparecerás en el hotel, completamente restablecido de tus posibles lesiones.



Encontrarás un trozo del jarrón en la armadura de la mansión.





Tras salvar a la niña del tren, aparecerás en el hotel de Timber completamente restablecido. No te olvides de recoger la revista.

23. RUMBO A BALAMB



Para encontrar al famoso capitán, deberás ir al puerto y hablar con los soldados. No te olvides de volver para que el perro te ayude.



Deberás extraer el G.F Eolo de Viento en pleno combate.



Cuando el perro te huela, síguele hasta la estación.

Para empezar será mejor que escojas a Zell en tu equipo. Al llegar a la ciudad encontrarás otro jardín flotando, concretamente el de Galbadia. Tú ni caso, entra en la ciudad y habla con el soldado que vigila la entrada. Como no te dejará entrar, haz tiempo hasta que te vuelva a dirigir la palabra.

Al entrar, habla con todos los soldados que encuentres en el camino para localizar al comandante. Si quieres ir al grano, dirígete directamente al hotel y habla con los soldados que están en la entrada. Te ordenarán que busques al capitán.

Para poder encontrarlo, ve al puerto, habla con los soldados de allí y fíjate en el perro. Por cierto, encontrarás un punto de extracción con la **Magia Cura**. Después, ve a casa de Zell. La madre de éste te dirá que el capitán ha estado usando su cocina para freír pescado. Como la ropa de Squall apestará a pescado, ve de nuevo al puerto para que te huela el perro. Síguele hasta la estación. Verás que de un vagón sale Trueno; persíguele hasta el hotel, pero antes salva la partida en el cuarto de Zell (ahora te dejará entrar). ¿Te imaginas lo que va a pasar?

Jefe: Trueno

Vida: 9200.
Absorbe: electro.
Vulnerable: veneno.
Magias que se pueden extraer: electro, electro+, escudo, coraza.

Además de enfrentarte a Trueno primero tendrás que quitarte de encima a los dos soldaditos que le acompañan: nada complicado por ahora.
Una cosa muy importante: nada de usar a Quetzal o magias electro porque le subirán la vida.
Un G.F que, sin duda, le restará muchos puntos de vida es Diablo. Después puedes usar a los G.F. Ifrit y Shiva, que también le quitarán lo suyo.
Cuídate bien, porque lo malo es que no te dará tiempo a recuperarte y justo ahora viene lo peor.





Jefe: Viento

Vida: 8100.
Absorbe: aero.
Vulnerable: veneno.
Magias que se pueden extraer: aero, cura+, escudo y G.F Eolo.

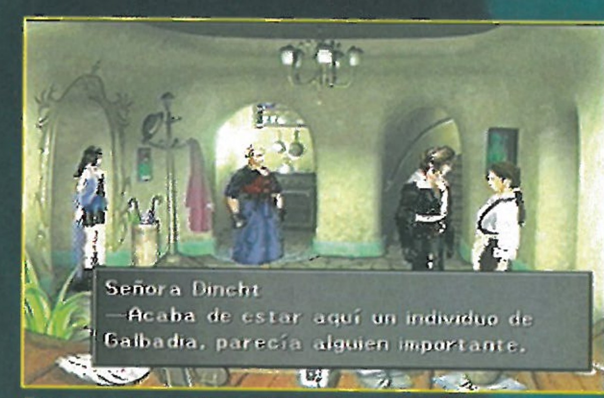
Jefe: Trueno

Vida: 10800.

Lo primero que deberás hacer será extraer de Viento el G.F Eolo, guardián del elemento aire. Después, mucho cuidado porque sus ataques son bastante fuertes. Trueno podrá quitarte toda la vida con su especial, y Viento puede hacer magias Tornado que también bajarán tus puntos de vida. Es muy importante que no uses magias aero en Viento, ni magias electro en Trueno. Tampoco uses al G.F Quetzal. Puedes hacer un buen ataque usando a Diablo (le quitará aproximadamente 2000 puntos de vida).
Por lo demás sólo te queda esperar y curarte todas las veces que lo necesites. Está demás decir que puedes usar los ataques límites de Squall y de Zell (que en ocasiones son devastadores).







Para que el perro pueda ayudarte, ve a casa de Zell e imprégnate del olor a pescado que hay en la cocina, después vuelve al puerto.

Después de liberar la ciudad puedes ir a jugar a las cartas con el dueño del hotel, el cual posee la carta de Eolo. O con la madre de Zell para conseguir la carta de su hijo, si todavía no la tienes.

En el puente del jardín, Selphie te pedirá que vayas al jardín de Trabia, está un poquito preocupada. Pero antes de ir hacia allí puedes hacer el juego un poquitín más largo (Opcional).

Opcional:

Si quieres, puedes ir con el jardín al pueblo de los Shumis. Este pueblo podrás localizarlo en la parte más al Norte del mapa, pero sólo estará visible en él si has hablado con el dueño del taller en Fisherman´s Horizont. Se trata de una construcción de metal que imita a una araña; no tiene pérdida.

Una vez allí, la nueva aventura consistirá en ayudar a los shumis a construir una estatua de Laguna.

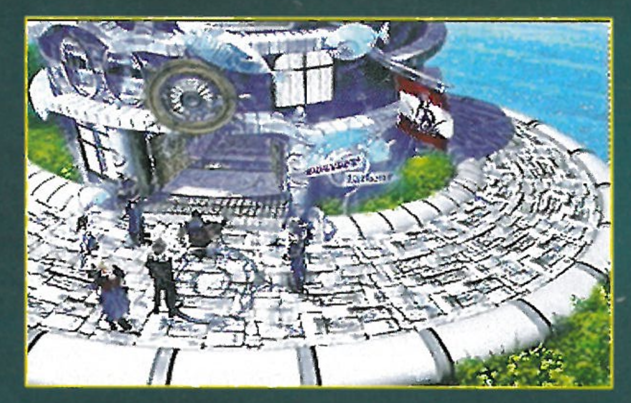
Antes de bajar en el ascensor, verás a tres shumis cerca de la entrada. Acércate y paga 5000 guiles para conseguir extraer la **Magia Artema**, una de las más potentes y de las más útiles.

En este pueblo subterráneo la primera casa a la que puedes acceder es un hotel (allí puedes guardar la partida). Si sigues avanzando verás una casa custodiada por un monstruo naranja, como los que había en la prisión, que no te dejará pasar. Las otras dos casas son la casa del artesano y la fábrica. Puedes hablar primero con el artesano si quieres. Después dirígete a la fábrica para ver cómo esculpen la estatua de Laguna.



Detrás de ella encontrarás un punto de extracción con la **Magia Piro ++**. Después de estar allí, ve a la casa del Venerable (la que estaba custodiada por el mumba) y habla con él. Antes puedes salvar la partida y extraer la **Magia Hielo ++**. El Venerable te pedirá que ayudes al escultor, así que ve después a hablar con él para que te diga en qué puedes ayudar. Deberás encontrar cinco piedras en todo el pueblo; pero tú tranquilo que te decimos donde están.

La primera, la **piedra azul**, está en el mismo taller; es la piedra azul que está detrás de la estatua de Laguna. La segunda, la **piedra del**



viento, la encontrarás cerca del Hotel: es una gran roca azul que está entre una casa y el hotel. La tercera, la **piedra de la vida**, la encontrarás bajo las raíces del árbol que hay cerca de la casa del Venerable. Deberás escalar un poco para poder cogerla. La cuarta, la **piedra de la sombra**, la encontrarás un poco lejos. Sube en el ascensor y fíjate en los tres shumis de la entrada. Justo enfrente verás una especie de gran roca circular. Acércate a ella e investiga la parte derecha de la escalerilla de entrada.

Y por último, la quinta piedra, la **piedra del agua**, la encontrarás en la casa del artesano. Investiga la pila donde friega los cacharros para encontrarla.

Cuando hayas recogido todas las piedras, ve a ver al Venerable para conseguir una **pluma de Fénix**.

Consejo: No la uses hasta que no te enfrentes a un enemigo muy importante.

24. A LA CASA DE SELPHIE, EL JARDÍN DE TRABIA

Al llegar al jardín, Selphie se dirigirá al interior preocupada por lo que puede haber pasado. Síguela y habla con ella. Se encuentra junto a la estatua de la gárgola; al lado encontrarás un punto de extracción con la **Magia Electro ++**.

Te dirá que la esperes en la cancha de baloncesto; pero antes ve a la derecha para llegar al cementerio. Allí, además de encontrar un punto de extracción con la **Magia Zombie**, encontrarás otro número de la revista **Timber Maniacs**. Después, vuelve a la estatua de la gárgola y ve hacia la derecha.

Llegarás a la zona de los dormitorios. Desde allí, puedes ir a la izquierda para usar el punto para salvar y hablar con los compañeros de Selphie. Una alumna te dará una pista para que encuentres un tesoro. Eres libre de volver para buscarlo al sur de la estatua del principio (5 pasos desde allí).

A la derecha de los dormitorios encontrarás unas instalaciones rotas por la caída del misil. Cerca de éste podrás ver un punto de extracción con la **Magia Aura**. Después, avanza hacia la izquierda para llegar a la cancha de baloncesto.

Habla con todos y espera a que llegue Selphie. Después, lee la pantalla de tu televisor atentamente: verás de lo que te enteras. Ya sabiendo que todos os conocíais, que erais amigos de la infancia, que la bruja Edea era la que cuidaba de todos siendo niños, creerás que no queda nada más que pueda sorprenderte, pero espera un poco más....

Por cierto, puedes conseguir la **carta de Selphie** jugando con su amiga, que encontrarás al sentada en la gárgola.

Después, dirígete hacia el orfanato del que hablaban en la cancha de baloncesto: el orfanato de Edea (usa el mapa para localizarlo).

Una de consejos:

Antes de seguir avanzando, te comentaremos algunas cosillas que te pueden ser muy útiles para lo que viene a continuación.

• **Para conseguir el último arma de Squall necesitas:** una cuchilla, dos Polvo Estelar, un caparazón y ocho tornillos. Puedes conseguir casi todos los objetos convirtiendo cartas en objetos. Con las cartas de Tomberi puedes obtener cuchillas, con dos cartas de Férreo conseguirás un Polvo Estelar, y con la carta de Acorazado conseguirás un caparazón (también lo conseguirás robando a los Acorazados en la Tumba del Rey sin nombre).

Si lo ves muy difícil, puedes conseguir la penúltima arma de Squall con los siguientes

En el cementerio, a la derecha de la estatua, podrás encontrar un punto de extracción y una revista Timber Maniacs. ¡Qué tétrico!



Podrás encontrar un "gran tesoro" cerca de la estatua.





objetos: un hueso de dinosaurio (venciendo al Arqueosaurio del jardín de Balamb o convirtiendo las cartas de este mismo monstruo), dos colmillos rojos (obtendrás uno convirtiendo tres cartas de los monstruos Seisojos) y doce tornillos (te darán varias toneladas a lo largo del juego, no te preocupes)

• **Para mejorar el arma de Zell y de Quistis** necesitarás pieles de dragón. Las conseguirás venciendo a los monstruos Venoma si están en un nivel alto (los encontrarás en el bosque Rosfal, en la región de Timber). También necesitas para Zell un piedra del vigor; consíguela convirtiendo cuatro cartas de Draco.

• **Para mejorar el arma de Rinoa necesitas:** un ala de Cocatoris (pájaros naranjas que encontrarás en los bosques de Timber), una hoja de Unipladio (al vencer a los unipladios en la región de Trabia o convirtiendo sus cartas) y una uña puntiaguda (al luchar contra los monstruos Langosta o convirtiendo sus cartas).



25. JARDÍN DE BALAMB EN ALERTA


Tras chocar con el jardín de Galbadia, aparte de poder disfrutar de una nueva escena de vídeo, Rinoa quedará atrapada en un precipicio.


Tendrás que elegir por orden las técnicas para el ataque.


Podrás encontrar a Zell en el patio, organizando las tropas.


Las numerosas escenas de vídeo aumentarán la tensión.

Al llegar a la zona donde se encuentra el orfanato, te encontrarás con el Jardín de Galbadia. Acto seguido Squall pensará que no hay otro remedio que luchar, así que se preparará para ello.

Para hacer bien las cosas, elige las opciones en este orden: "Cuál es el rumbo del jardín", "Que se preparen para el ataque", "Que se preparen para la defensa", "Llamaré a mis amigos", "Hablaré de los más pequeños" y "No daré más órdenes". Ahora baja para reunirte con tus compañeros.

No te preocupes demasiado en enlazar los G.F, ya tendrás tiempo más adelante.

Dirígete hacia el nivel dos si quieres dar órdenes a todos los alumnos. Sino, dirígete directamente al patio en busca de Zell. Lo encontrarás dando órdenes a todo el mundo, pero no te enfades que no le va a quitar el mérito a Squall.

Al terminar lo que hay que hacer en el patio, Nida llamará a Squall para que suba al puente. Lo manejarás muy poco tiempo. Después tendrás el mando de Zell. No enlaces tus G.F porque va a ser muy breve el tiempo que manejes a este equipo. Ve hacia la izquierda. Una asombrosa escena de vídeo, como las que vienen siendo habituales, te mostrará cómo chocan los dos jardines y Rinoa pierde el equilibrio y se cae.

Ve con Zell directo al pasillo principal, donde encontrarás a Squall corriendo hacia el pórtico. Síguele para ver qué pasa. Te darán a elegir tres opciones para ayudar a los que están en el aula del nivel 2 (lleva contigo a los que tengas mejor preparados).

Zell se quedará para ayudar a Rinoa. Ahora sí, haz todos los enlaces que quieras, recupera a los que lo necesiten y ve "volando" hacia el aula del nivel 2. Antes puedes salvar la partida en el punto nuevo que han puesto en el pasillo.

Al llegar al aula verás como unos soldados con uniforme verde han entrado a la fuerza, pero no te preocupes, con un G.F, o a lo sumo dos, están apañados. Después de vencerlos, habla con la chica que cuidaba a los niños para decirla que se vayan a un lugar seguro. Acto seguido te requerirán en el puente.

Al ir hacia allí, todo tu equipo estará de acuerdo en que es hora de atacar a Galbadia. Zell aparecerá para decir que no ha podido salvar a Rinoa. Ya sabes lo que te toca. Al llegar al segundo piso prepárate porque las cosas irán muy rápido.

Una alumna mayor ha perdido a uno de los más pequeños y tendrás que buscarle. Pero no te preocupes, lo encontrarás al fondo del pasillo del segundo piso. Al ayudarle, serás sorprendido por un soldado que monta en una especie de robot. Examina la puerta que quedará detrás de ti con el empujón y elige la tercera opción (miro por aquí a ver si hay otra opción). Después elige la segunda opción (trato de abrir la puerta de emergencia). Acto seguido saldrás al exterior del jardín y deberás enfrentarte al soldado cara a cara.

Los botones que debes usar en este minijuego son: triángulo para dar puñetazos; X para dar patadas; cuadrado para defenderte; y círculo para hacer el golpe mortal (sólo cuando te lo muestre la pantalla). Después de esto, el azar o la suerte, harán que Squall pueda dirigirse con el robot a salvar a Rinoa en una escena típica de película.

Cuando toques tierra no te recrees demasiado viendo la alucinante escena de la batalla y corre a la izquierda.

Al llegar a la entrada del jardín tendrás la posibilidad de incorporar a Rinoa en tu equipo. Hazlo, y si llevas la habilidad ojo observador, dirígete hacia el árbol del fondo donde podrás extraer **Magia Aura.** Luego, entra en el jardín.


Ya sabemos que las escenas son maravillosas, pero no te descuides y corre a la izquierda para poder entrar en el jardín de Galbadia.

26. DENTRO DEL JARDÍN DE GALBADIA


Encuentra las tres llaves para poder encontrar a la bruja.


Con la última llave podrás acceder al ascensor del 2° piso.


En el hall principal encontrarás al G.F Cerbero. ¡Ve a por él!.

Encontrarás a todos esperando en la entrada. Después de la bienvenida, incorpora a uno más en tu equipo (el más fuerte), y salva la partida en el punto que encontrarás frente a ti.

Ve por el pasillo de la derecha y entra por la puerta de la derecha. Sube las escaleras hasta encontrar a Viento y Trueno que te pedirán ayuda para controlar a Seifer (estos cambian más de opinión que de chaqueta).

Desde aquí ve a la izquierda y entra por la puerta de la derecha. En la habitación encontrarás a un alumno del jardín de Galbadia que te entregará una **tarjeta llave 1**. Vuelve sobre tus pasos hasta el punto para salvar que encontraste en el pasillo del principio y ve por el pasillo de la izquierda para entrar en la puerta también de la izquierda.

Accederás a la pista de hielo y encontrarás un punto de extracción con la **Magia Coraza**. Entra por la puerta de la derecha y, una vez en el pasillo, entra por la puerta que hay enfrente para conseguir la **tarjeta llave 2**.

Después, vuelve al punto para salvar y dirígete hacia las escaleras donde te encontraste a Trueno y Viento. Sube las escaleras hasta arriba del todo y entra por la puerta. Llegarás a la pista de tenis (punto de extracción **Magia Escudo**). Entra por la puerta que queda a tu izquierda y sigue todo recto hasta llegar al hall principal (también te sonará). Justo en el centro tendrás que enfrentarte a un G.F; pero antes, a la derecha encontrarás un punto para salvar. Te aconsejamos encarecidamente que lo uses.



Guardián de la Fuerza Cerbero

Vida: 9400.
Absorbe: Rayo.
Invulnerable: Aero.
Magias que se pueden extraer: Seismo, Doble y Triple.

Este enemigo usará magias Triple sobre sí mismo. Ándate con cuidado y para romper el hechizo usa las magias Antimagia.
Para poder hacerle bastante daño puedes usar las magias Aura que pondrán a algún miembro de tu equipo con el ataque límite. Usa también a tus G.F o magias como Piro + +, Electro + + o Hielo + +. Después, ten paciencia y aguanta para poder enlazar a este G.F a alguno de tu equipo.



Al derrotarle, salva la partida y ve por el pasillo de la izquierda. Entra por la puerta de la izquierda para conseguir la **tarjeta llave 3**.

Vuelve al pasillo principal y dirígete a las escaleras que te llevaron a la sala de espera la otra vez que estuviste aquí.

Desde allí podrás llegar al ascensor que te llevará a una combate muy esperado. Pero antes de nada, podrás salvar en el punto que encontrarás a la derecha de sala.

Jefe Seifer

Vida: 10300.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro + +, Electro + +, Antimagia y Prisa.

Podrás vencerle fácilmente ya que es "humano". Usa a los G.F Ifrit y Shiva para quitarle más puntos de vida.
También puedes usar al nuevo G.F Cerbero para ponerte magias doble y triple y poder hacer que todos ataquen con su especial (podrás quitarle incluso más que con una invocación).







Por mucho que te ataque la Bruja Edea, que no se te olvide extraer el G.F Alejandro, ya te recuperarás después.

Al acabar con él verás cómo Edea desaparece. Aprovecha para salvar la partida antes de abandonar la sala. Baja de nuevo y sigue todo recto hasta encontrar el aula magna. Allí te enfrentarás en un combate final contra mama Ede


Angelo aparecerá en ocasiones para curarte o resucitarte.

Jefe Seifer

Vida: 5800.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro + +, Electro + +, Antimagia y Prisa.

Jefe Bruja Edea

Vida: 12000.
Magias que se pueden extraer: Hielo+, Gravedad, Esna y G.F Alejandro.

Antes de poder enfrentarte a la bruja deberás vencer de nuevo a Seifer, pero no tardarás mucho ya que el pobre está en las últimas. Al acabar con él podrás extraer de la Bruja al **Guardián de la Fuerza Alejandro**, guardián del elemento Sacro.
Después, usa al G.F Cerbero para poder lanzar contra todos la magia Aura y vencer a la bruja en pocos minutos.





Al acabar el combate algo muy extraño sucederá.

Rinoa se acercará a Seifer, que está malherido en el suelo, y le susurrará algunas apalabras al oído. Después caerá desvanecida y nada podrá despertarla.

También Edea se muestra bastante rara. Hablará a todos en un tono muy familiar y conciliador e incluso preguntará por Eleone. Parece como si Rinoa....



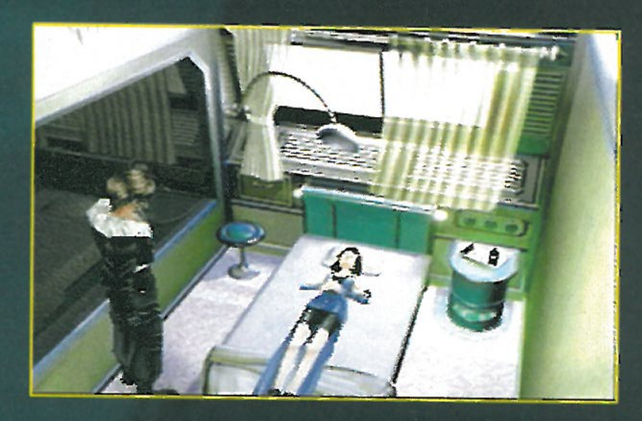
27. VOLVEMOS A NUESTRO JARDÍN (DISCO III)

Rinoa, después del combate quedará inconsciente.

Mientras esperas en la enfermería, Quistis te llamará por los altavoces.

Antes de ir hacia el puente, pásate por la zona de entrenamiento para recoger la revista **Armas Julio**.

Reúnete con quistis para poner al jardín Rumbo a la Casa de Edea.





28. ORFANATO DE EDEA

Al llegar allí, descubrirás que la bruja Edea vuelve a ser mamá Ede y que, por ahora, todo ha terminado.

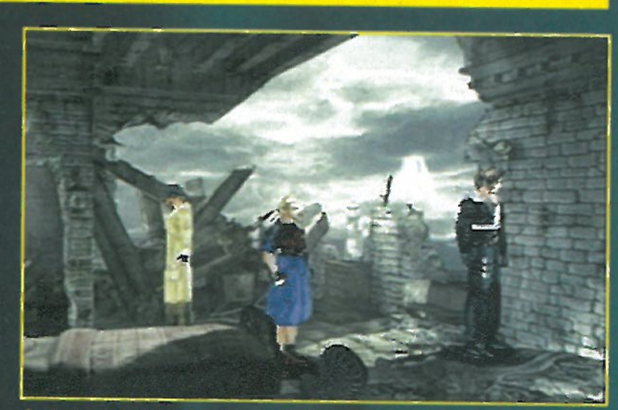
Habla con ella y te contará un poco de la historia de las brujas. Tu misión será impedir que Artemisa, la bruja del futuro, consiga los poderes especiales de Eleone.

Antes de abandonar el orfanato, puedes recoger un nuevo número de la revista **Timber Maniacs** a la entrada de la casa y puedes encontrar un punto de extracción con la **Magia Cura ++** en la habitación de la izquierda.

También puedes jugar a las cartas con Edea para conseguir la **carta de Edea** y con Cid Kramer para conseguir la **carta de Seifer**, si es que no la has conseguido antes.

Por los alrededores del orfanato podrás enfrentarte a los bichos llamados Blitz, para conseguir **piedras dínamo**, objeto esencial para hacer que Irvine consiga mejorar su arma en Bismark.

Al volver al Jardín, dirígete a la enfermería para ver como se encuentra Rinoa. Tras una escena dramática pasará lo que ya empieza a ser demasiado habitual....



Justo en este punto de la casa de Edea, en el suelo, podrás encontrar un nuevo número de la revista Timber Maniacs.

29. ENLACE AL PASADO



En el juego abundarán los minijuegos con los que deberás demostrar tu destreza. Usa los botones cuadrado y triángulo consecutivamente.

Al cambiar de escenario, veremos a Laguna y a Kiros preparándose para su debut cinematográfico.

Laguna representará al caballero de la bruja y Kiros será el dragón. Al empezar el rodaje, un "enooorme" dragón rojo se les acercará y a Laguna y no le quedará más remedio que enfrentarse a él.

En este minijuego, estos son los botones que deberás apretar: cuadrado para defenderte, triángulo para atacar. Estarás en desventaja ya que un mordisco del dragón equivale a un espadazo de Laguna, así que lógicamente deberás golpearle más veces que las que necesita él para derribarte.



Antes de enfrentarte con el Dragón, vuelve para salvar.

Después de agotarlo y salir corriendo, te encontrarás a Kiros y juntos os enfrentaréis al dragón, pero antes, escoge la segunda opción ("un momentito") para salvar en el punto que hay a la izquierda.

Luego... ¡al ataque!

Jefe Gran Dragón

Vida: 19218
Vulnerable: Hielo y Sacro.
Absorbe: Agua y Viento.
Magias que se pueden extraer: Aero y Piro +.

Hagas el ataque que hagas, será un enemigo duro de roer. Empieza usando al G.F Shiva para quitarle una buena cantidad de puntos de vida.

También puedes usar las magias Aura para poder ejecutar los ataques especiales de los ex-soldados de Galbadia, que son realmente graciosos, por cierto.

Los objetos que recibas al ganar variarán dependiendo del nivel que tenga el Dragón.







30. EN LA ENFERMERÍA DEL JARDÍN DE BALAMB

Al despertar de su sueño, Squall tendrá la posibilidad de hablar telepáticamente con Eleone y pensará que ella es la que puede salvar a Rinoa.

Ve al puente para ordenar la marcha a la casa de Edea. Ella será la que te dé la pista para encontrar el barco de los Seeds Blancos. Así que dirígete de nuevo al orfanato para hablar con ella.





31. EN BUSCA DEL BARCO PERDIDO

Justo al Norte de la casa de Edea, verás tres grupos de montañas que se adentran en el mar.

A la derecha de estas islas, encontrarás otras dos, que se juntan formando un pequeño círculo de agua. Llegarás a ellas a través de un paso muy estrecho. En este círculo de agua encontrarás el barco de los Seeds blancos, que es el que buscas.

Al llegar hasta él, los seeds blancos no te recibirán precisamente con los brazos abiertos. Cuando te dejen sólo, deberás seguir al capitán hasta la popa del barco.

En esa zona del barco podrás ver a Watts y a Zone, antiguos miembros de la resistencia de Timber. Después de hablar con ellos, sigue a Zone hasta el puente de mando. Será el momento de usar la, hasta ahora inútil, revista "Mil Novias" (dásela gratis, no intentes hacer negocio con él).

Para que se dé cuenta de que llevas la revista en cuestión, tendrás que hablar con él varias veces. A cambio de la revista, él te entregará una **"caseta"** y la **carta de Shiva**.

En el mismo sitio podrás encontrar el último número de **Timber Maniacs**.

Cuando hayas conseguido la carta de Shiva, dirígete al camarote del capitán para descubrir dónde se encuentra Eleone.

Además de esta información, encontrarás un punto de extracción con la **Magia Sanctus**, uno de los hechizos más efectivos frente a los seres mágicos.

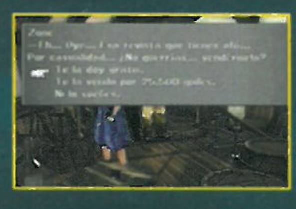
Después de toda la historia deberás ir hacia F.H para salvar a Rinoa.



Podrás encontrar el barco de los Seeds blancos al Norte de la casa de Edea, entre unos arrecifes en el mar.



Para conseguir la carta Shiva, regala la revista Mil Novias.





Después de tantos esfuerzos, descubrirás que Eleone se fue a Esthar, así que no te quedará más remedio que ir a buscarla hasta allí.

EXÁMENES DE ASCENSO SEED

En la opción Guía del menú principal, puedes encontrar un submenú llamado Examen. Aquí puedes encontrar unos exámenes escritos que te permitirán subir el rango de Squall. Dependiendo de su rango, y de cómo actúe, Squall ganará más o menos dinero.

Éstas son las respuestas a los 30 exámenes del juego. La "S" es Sí, la "N" es No:

Test 1 : S N S S S N N S N N
Test 2 : S N S S S N S S N N
Test 3 : N N S N S S S N S N
Test 4 : N S S S N N S S N N
Test 5 : N N N S S N N S S S
Test 6 : S N S S N N S S N S
Test 7 : S S S S S S N S S N
Test 8 : N S N N S S N N S N
Test 9 : N S N N N N N N S S
Test 10: S N N N N N N N S N
Test 11: S S N S S N S N N S
Test 12: N S N N S N S N S N
Test 13: S N N N S N N N N N
Test 14: S S S S N S S N S N
Test 15: S S N N N N N S N S
Test 16: S N N S N S N N S N
Test 17: S N N N S N N S N N
Test 18: S N N N S N N N N N
Test 19: S N N S N N N N N S
Test 20: S S N S N S S S N N
Test 21: S S S S N N S S S N
Test 22: N N N S N N N S S N
Test 23: S N N N N S S S S S
Test 24: S S N N S S N N N S
Test 25: S N S S S N N S N N
Test 26: S S N S N S N S N N
Test 27: N S N N N N S N S N
Test 28: S N N S S S N S N N
Test 29: N N N S S N N N S N
Test 30: N S N N N N S N N N





32. DE FISHERMAN´S HORIZON A ESTHAR

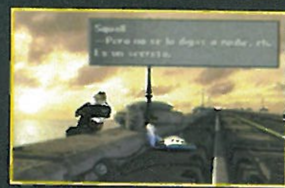

En esta escena tan romántica, Squall llevará a Rinoa en brazos a Esthar para intentar salvarla. Tan sólo tendrás que avanzar.

Dirige el Jardín hacia la ciudad de los pescadores. Cuando llegues aparecerá Squall en la enfermería y se llevará a Rinoa a escondidas. Apenas deberás manejar a los personajes. Ellos solitos irán hacia las vías del tren donde se encontrarán con el resto del grupo (qué oportunos) y con la bruja Edea.

Edea quiere hablar con Odine, un profesor muy importante que vive en Esthar, y Zell te ofrecerá la posibilidad de explicarte de quién se trata (hazle caso).

Después te darán la opción de formar equipo. Te recomendamos que vayas cambiando de personajes para que todos vayan subiendo de nivel; si no lo haces, más tarde puede que te arrepientas. Si escoges a la bruja Edea, no hagas enlaces complicados con ella porque sólo estará contigo temporalmente.

Después de esta escena


Lo que ha cambiado Squall... ¡y sólo por una chica!

aparecerás en el continente de Esthar. Deberás adentrarte en la gran salina situada al Este de las vías. De nuevo te darán la opción de cambiar de equipo.

Al entrar en las salinas sube por la cabeza del fósil y avanza hasta poder cruzar por unos huesos que te servirán de puente. Por el camino encontrarás un punto de extracción con la **magia Electro ++**. Salta y sigue hacia delante hasta que te encuentres con dos caminos. En el de la derecha encontrarás un **punto para salvar**; será mejor que lo utilices. Y a la izquierda... ¡Vaya bicho!

Jefe Avadón

Vida: 12010.
Vulnerable: Agua y Sacro.
Magias que se pueden extraer: Cura +, Esna y Antimagia.

Al empezar el combate te darán la pista de que se trata de un muerto viviente y ¿cómo se mata a los muertos? Pues resucitándoles. Si todavía no has aprendido el comando Resucitar, usa Recuperar, que es el siguiente más potente (le quitará 9999 puntos de vida, o de muerte).
Con el comando Objetos, usa las colas de Fénix, o las magias Cura.



Tras vencerle, ve por el camino de arriba. Verás que el pasaje tiene ¿interferencias? Examínalo y descubrirás que se abre una puerta en el cielo. Acto seguido aparecerá Esthar de la nada con una secuencia de vídeo genial.




Este será el aspecto de Esthar, "La ciudad del futuro".



33. ÚLTIMO ENLACE AL PASADO

Verás de nuevo a Laguna, Kiros y Ward, en esta ocasión en el edificio Lunatic Pandora (ya tendrás oportunidad de conocerlo más adelante).

Cuando Laguna se quede sólo, habla con los soldados de Esthar que están a ambos lados de la habitación. Después, cuando se hayan ido, habla con el mumba, el otro hombre que está contigo. Antes de hacer lo que te mandan los soldados, escucha atentamente lo que tus compañeros te van a contar. Al no hacer caso del soldado, no tendrás más remedio que luchar contra él. Al poco rato aparecerán Kiros y Ward. Haz los enlaces oportunos y ¡a luchar!

Entra en el ascensor para llegar hasta el profesor Odine. Una vez arriba escucha lo que están tramando el profesor y sus ayudantes. Después, todos saldrán de la habitación y se encontrarán en el exterior del edificio con sus compañeros de fatigas (el mumba y el hombre de verde). Escucha sus planes y después salva la partida. Encontrarás también un punto de extracción con la **magia Muerte**.

Vuelve a entrar en el Lunatic Pandora para recoger del suelo el primer número de la **revista "Armas"**. Sube en el ascensor.


Ten mucho cuidado con los ataques de estos bichitos.

Abajo encontrarás al profesor Odine; acércate a él para preguntarle por Eleone. Antes de que te diga nada deberás luchar de nuevo contra los soldados y los artefactos de Esthar. Después sigue al profesor hasta el exterior del edificio y monta en el coche: no tendrás que ir a ningún lado, te llevarán al centro de investigación.

Ya en el centro encontrarás en la entrada un punto de extracción con la **magia Doble**. Acércate a la plataforma circular que hay en el centro de la habitación (en realidad es un ascensor) para llegar al laboratorio. Antes de entrar, si llevas el ojo observador, encontrarás un punto de extracción con la **magia Fulgor**.

Avisamos que aquí también deberás enfrentarte con los soldados de Esthar, pero sólo dos veces.


Aquí podrás recoger el número uno de la revista "Armas".

Cuando estés solo en el laboratorio acércate a las cristaleras del fondo; podrás ver a Eleone. Después acércate al panel de la derecha e investígalo para desactivar la cerradura de la habitación del piso inferior. Cuando la desbloquees, baja en el ascensor para rescatar a la sobrina de Laguna.


Investiga el panel de la derecha para que Laguna pueda rescatar a su sobrinita Eleone. Si no sale a la primera, vuelva a intentarlo.

34. LA CIUDAD DEL FUTURO, ESTHAR


Los círculos te llevarán de un sitio a otro de la ciudad. Úsalos.


Al ir de compras en Esthar, podrás obtener objetos nuevos.


Alquila coches para moverte por la región de Esthar sin peligro.



Con este mapa pretendemos facilitarte un poco las cosas a la hora de localizar los accesos al Lunatic Pandora.

Al volver a la realidad, aparecerá en la entrada de la ciudad todo el equipo. Después todos se montarán en el coche que les llevará al lugar donde se encuentra el profesor Odine. Al ver a Rinoa, Odine querrá quedarse con ella para observarla mientras tú te das una vueltecita por la ciudad. Después deberás dirigirte a la base Lunagate. Si juegas a las cartas con el profesor, podrás conseguir la **carta de Ward**.

Puedes ir al centro comercial usando los transportadores. En las tiendas que hay allí encontrarás objetos difíciles de encontrar en otros sitios, aunque las tiendas en las que los venden estarán cerradas por ahora. Si visitas la tienda de Jonhy con empeño, aunque esté cerrada, te obsequiarán con **omnipociones**, **elixires** y otros objetos que te serán muy útiles para el viaje (pero sólo de vez en cuando, no te hagas ilusiones).

Antes de ir a la base puedes encontrar puntos de extracción en los siguientes lugares. A la derecha al salir de la residencia encontrarás un punto de extracción con la **magia Hielo**. En el puente que está cerca del aeropuerto encontrarás un punto de extracción con la **magia Cura ++**. A la izquierda en el centro comercial encontrarás un punto de extracción con la **magia Tornado**. En la puerta del centro de investigación encontrarás un punto de extracción con la **magia Seísmo**.

El único **punto para salvar** de esta ciudad se encuentra en una de las calles cercanas al aeropuerto.

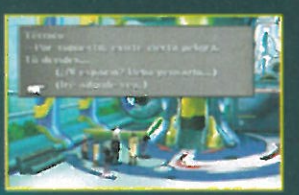
Para llegar a la base Lunagate deberás salir de la ciudad totalmente, es decir, deberás abandonar la zona de las autopistas y adentrarte en la región de Esthar. Si miras ahora el mapa, descubrirás que aparecen nuevos sitios por descubrir. Te aconsejamos que antes de ir a la base te entretengas en el camino para enfrentarte con los Moibol, una especie de plantas verdes que como te ataquen con su "aliento fétido" te dejarán mudo, dormido, ciego, envenenado y loco. La razón por la que deberás enfrentarte a ellos es muy sencilla. Deberás robarles 6 de sus tentáculos para conseguir algo muy especial, que te explicaremos más adelante. Una advertencia: te encontrarás con ellos de pascuas a ramos. Y un consejo: no intentes vencerlos; en el momento en que tengas la oportunidad de robar, hazlo y sal pitando.

Después ve a Tear´s Point (aparece en el mapa) y recoge del suelo, al lado de las estatuas, el **brazalete de Salomón.**

35. ENCUENTRA LA BASE LUNAGATE



No te equivoques con Zell y sé bueno; seguro que será capaz de llevar su misión a buen fin. Además, te tocará manejarlo a ti, así que tú sabrás lo que haces.


Haz de Squall un valiente y escoge la segunda opción.

Al llegar a la base verás a una recepcionista que te está esperando. Síguela para llegar a la zona de las cápsulas de lanzamiento. Allí un investigador te advertirá de los peligros que supone ir hasta tan lejos, pero todos sabemos que Squall es un machote y que nada le asusta. Elige por tanto la segunda opción: "iré donde sea".

Deberás hacer un equipo con Squall, Rinoa y otra persona (no importa cual porque no tendrás que luchar con nadie en la Luna).

Después, deberás elegir el equipo que se quedará en tierra y cuidará de que la bruja Edea no vuelva a ser tan... mala.

Zell se presentará voluntario para cuidar de mamá Edea, no le hagas rabiar y dile que sí a la primera: "Sí, creo que puedo confiar en Zell".

Después de la pequeña escena de vídeo, deberás llevar a Zell, a Edea y al otro personaje que hayas elegido, hasta Esthar.

36. MOVIDÓN EN LA CIUDAD DEL FUTURO

Al llegar a esta revolucionaria ciudad, descubrirás que un gran edificio se dirige hacia allí. Para saber qué está pasando, dirígete hacia el laboratorio del profesor Odine, que se encuentra a la izquierda de la entrada de la ciudad.

Una vez allí, el profesor te explicará que lo que se acerca peligrosamente hacia Esthar es el Lunatic Pandora (te suena ¿no?). Después te darán detalles sobre los puntos exactos por los que pasará este edificio. Infórmate bien antes de salir del laboratorio por que una vez que lo hayas hecho ya no habrá vuelta atrás.


Estáte atento a la explicación y será más fácil buscar el Lunatic.


Serás afortunado si Odín se digna a salir a echarte un cable.

Te daremos un consejo. Intenta por todos los medios subir al Lunatic Pandora (L.P) en el primer punto de acceso. La razón es la siguiente: si lo haces a la primera tendrás acceso a algunos secretos a los que no podrás optar si entras al segundo o tercer intento.

Como te saldrán por el camino varios soldaditos con los que luchar, te recomendamos que huyas de todos. Si te empeñas en pelear con ellos, seguro que no te da tiempo a subirte en el primer punto.

Sólo deberás enfrentarte forzosamente con lo soldados que salgan del L.P en los puntos de acceso: si huyes, el edificio seguirá su camino y no podrás entrar.

Otra cosita. El segundo punto de acceso es el paso a nivel. Pero, al ser un cruce, no es seguro el lugar exacto por el que pasará el edificio. Aleatoriamente pasará por el camino de arriba o por el de abajo.

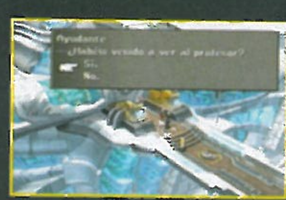
En el mapa del punto anterior te señalamos cuáles son exactamente los puntos de acceso para que te sea más fácil llegar hasta ellos.

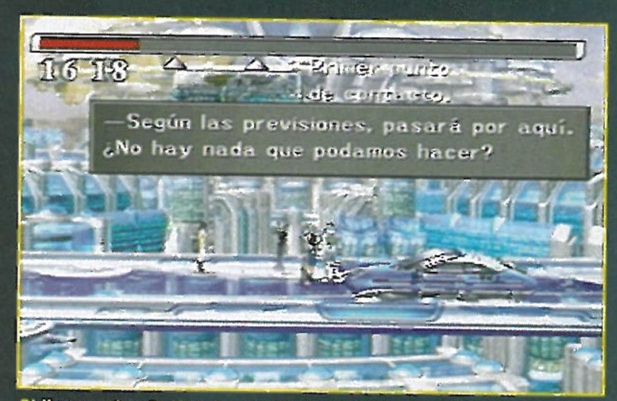
Los puntos de extracción que encontrarás son los siguientes: punto de **extracción Cura ++** cerca de la salida de la ciudad, arriba de las escaleras; punto de extracción **Seísmo** en la puerta del laboratorio; punto de extracción con la **magia Hielo** en la entrada de la residencia presidencial; punto de extracción **Tornado** en el centro comercial.

También podrás encontrar en el interior del laboratorio los mismos puntos que encontraste con Laguna... pero puede que alguno esté agotado.



Para subir al Lunatic, primero deberás vencer a los guardias


Para buscar a Odine, dirígete al centro de investigación.



Si llegas antes de tiempo espera pacientemente; incluso puedes entretenerte luchando con algún robot para ganar experiencia.

37. EL LUNATIC PANDORA



En esta especie de puertas (las cuales abriste con Laguna), podrás encontrar objetos necesarios para conseguir el último arma de Squall.


También podrás encontrar un número de la revista Karateka.

Si lo has hecho todo a la primera podrás hacer lo que narraremos a continuación. Prepárate porque aquí también tendrás que luchar.

Lo primero que debes hacer una vez dentro del L.P es subir las escaleras (a la derecha de donde te encuentras hallarás el punto de extracción con la **magia Meteo**). Llegarás a una estancia con tres ascensores, cada uno de un color. Entra en el ascensor azul y después sigue el camino hasta que puedas desviarte a la izquierda. Sigue avanzando hasta encontrar el ascensor rojo, pero todavía no entres en él. A la derecha del ascensor encontrarás unas escaleras que dirigen a un nivel inferior. Baja por ellas para encontrar un punto de extracción con la **magia Confu**. Entra en la puerta que hay a la derecha de las escaleras para encontrar un **"Anillo Nupcial"** (permite mejorar la afinidad con tus G.F.). Después, ve a la izquierda y avanza por el pasillo hasta encontrar unas compuertas en la pared. Dentro podrás encontrar un **Generador**, que enseña a Quistis un ataque límite, y una **omnipoción** (objeto variable). Si hiciste todo lo que dijimos cuando estuviste aquí con Laguna no podrás acceder a todos estos objetos. Sigue avanzando a la izquierda para encontrar la revista **"Karateka 005"**.

Después de recoger todos estos objetos retrocede sobre tus pasos hasta el ascensor rojo. Te llevará a la entrada principal en la que estaban los tres ascensores. Entra ahora en el ascensor verde.

Al salir encontrarás un punto de extracción con la **magia Sanctus** y un **punto para salvar** si sigues avanzando. Después elige el camino que esté más al Norte. Llegarás a una habitación en la que te saldrá al encuentro una especie de monstruo-robot que te impedirá el paso. Es inútil que hagas nada para impedir que te expulse fuera del L.P.

Sólo te queda admirar, en una sorprendente escena de vídeo, cómo el edificio se para sobre Tear´s Point.

38. CERCA DE LA LUNA

Al llegar a la Base Lunagate y salir de las cápsulas de lanzamiento, deberás dirigirte a la enfermería. Allí encontrarás un **punto para salvar** y dos hombres que custodian la entrada.

Antes de dejar a Rinoa en ningún sitio, juega a las cartas con Piet. Este posee la **carta del G.F Alejandro**, pero probablemente tardará mucho en salir.

Entra en la habitación con Rinoa y déjala allí. Después, sal de la enfermería y avanza por el camino superior. Habla con todos los científicos que te encuentres para poder enterarte de la historia de la Luna. Al llegar al final del pasillo, no subas las escaleras y sigue el camino; de ese modo llegarás a la sala de control de la base.

Antes de hablar con Piet, habla con el resto de la tripulación para observar la Lágrima de la Luna, una nube de monstruos que está apunto de caer sobre el planeta. Después dirígete hacia Piet y contéstale que todavía no has hablado con Eleone; así te informará del lugar donde se encuentra.


Juega a las cartas con Piet para conseguir la carta de Alejandro.


En esta habitación podrás encontrar a la pobre Eleone.

Para encontrar el lugar sal de la sala de control y sube las escaleras.



Por nada del mundo se te debe olvidar jugar a las cartas con Eleone; tiene la carta de Laguna, muy útil para acabar el juego sin problemas.

Llegarás a un pasillo en el que dos investigadores observan el nicho de la bruja Adel. Acércate y habla con ellos para ver cómo cuidan a la bruja. Encontrarás a Eleone en la puerta del fondo del pasillo. Pero cuidado ¡es muy importante que todavía no hables con ella! Al acercarte a ella propónle echar una partidita de cartas.

Ella tiene en su poder la **carta de Laguna**, la cual te será de mucha utilidad más adelante al convertirla en **"sales heróicas"**. Puede que te cueste un poco conseguirla, sobre todo por las reglas de juego de la Luna, pero para eso puedes resetear la consola y volver a empezar.

Después de jugar a las cartas con Eleone habla con ella. Squall le comentará lo que le pasa a Rinoa y le pedirá que les ayude, pero no podrá ayudar hasta que no la vea. Al dirigirte a la enfermería, los altavoces te advertirán que algo raro está pasando allí. Ve con Squall para descubrir que le ha ocurrido a Rinoa: ¡Está "posesa"!

Aunque intentes acercarte a ella, no podrás ni tocarla ya que está protegida por una especie de campo magnético.



En estos armarios encontrarás el traje espacial para Squall.



Por mucho que lo intentes no podrás parar a Rinoa.



De nuevo las escenas de video te dejarán con la boca abierta.

Sólo te queda adelantarte a ella para no perderla de vista.

Corre a la sala de control e intenta impedir que toque el panel de control. Como será imposible pararla, sal y sube por las escaleras. Habla de nuevo con los del túnel, podrás ver cómo la avalancha de monstruos, representada en una magnífica escena de vídeo, está cayendo sobre el planeta. Entra después en la puerta que hay justo enfrente de los dos investigadores.

Entrarás en una habitación donde podrás cambiarte de ropa para salir detrás de Rinoa. El **traje espacial** lo encontrarás en unos armarios negros que están a la derecha de la puerta. Si te fijas, detrás de los cristales verás cómo Rinoa se prepara para salir al espacio. Métete tú también en la habitación sin gravedad. Si quieres seguirla, aunque de ninguna manera conseguirás atraparla, pulsa "arriba" en el pad de control.



Cuando se cierre la compuerta, vuelve sobre tus pasos y dirígete a la sala de control (no intentes cambiarte de ropa).

Después de ver la alucinante escena de vídeo y hablar con Eleone, síguela a las cápsulas de emergencia para poder escapar de la base. Encontrarás un **punto para salvar** abajo.

Una vez en las cápsulas, vuelve a hablar con Eleone y métete en la cápsula.



39. CON UN PAR... DE NARICES

Tras ver cómo se destruye la base, Squall entrará en la mente de Rinoa y, para colmo de males, podrá ver cómo su único amor está apunto de... Bueno, después de llorar o reírte (según tu sensibilidad), podrás ver cómo Squall toma cartas en el asunto y decide salir a buscarla.

¿No te huele a minijuego? Para poder salvarla deberás usar los botones de dirección y el botón triángulo, de tal forma que la silueta de Rinoa quede justo en el centro de la pantalla de tu televisor. Si no lo consigues, no podrás atraparla y la habrás matado Y tú no quieres eso, ¿verdad?

Tranquilo, porque si tu mando no responde bien, (por no decir que has sido un torpe y lo has hecho mal), te darán la oportunidad de volver a intentarlo.

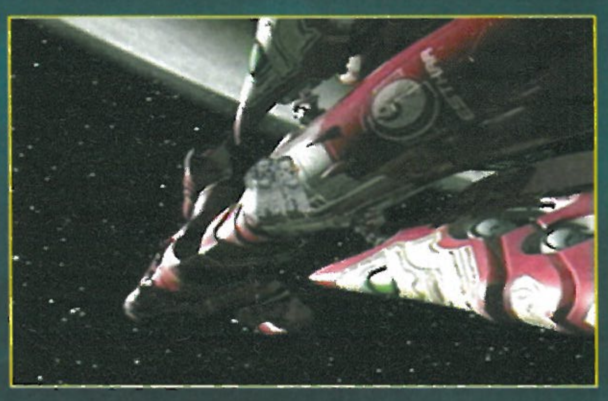
Cuando Squall la tenga en sus brazos podrás ver cómo la suerte les vuelve a acompañar y cómo, por arte de magia, aparece de la nada una nave que muy pronto te será familiar.



En la cápsula de escape, Squall podrá pedir ayuda a Eleone.



Eleone hará que Squall se meta dentro de la mente de Rinoa.








40. EL LAGUNAMOV


Para poder derrotar a este alien de color morado deberás encontrar a su pareja del mismo color y enfrentarte a él antes que a otros.


En realidad en la nave hay cuatro parejas de alienígenas. Deberás derrotarlos a todos para poder apropiarte de la nave.


Disfrutarás de lo lindo con la canción de esta escena.

Nada más entrar en la nave podrás ver un **punto para salvar** la partida.

Después de usarlo ve a la izquierda e investiga el panel de mandos, de tal forma que puedas accionar el aire

Al salir de esta habitación Rinoa y Squall hablarán de lo que les ha pasado aunque, como viene siendo habitual, encontraremos a Squall un poco tirante.

Ambos avanzarán por un puente desde el que descubrirán que no están solos en la nave. Te vamos a adelantar que en la nave hay ocho aliens, dos verdes, dos rojos, dos morados y dos amarillos. Para poder vencerlos deberás matarlos a pares; si no es así resucitarán. Más adelante te lo explicaremos todo con más detalle.

En el puente podrás ver una puerta por la que todavía no podrás pasar y justo a su lado encontrarás un punto de extracción con **la magia Lázaro**. Por supuesto, antes de bajar y encontrarte con el monstruo, no te olvides de enlazar tus G.F.

Jefes Gestalt

Vida: 5200.
Magias que se pueden extraer: Electro ++, Cura ++, Esna y Lázaro.

Antes de empezar a luchar deberás tener en cuenta un par de cosas.
La primera es que estos alienígenas te atacarán fundamentalmente con magias de estado, por lo que una de las cosas que deberás hacer es extraer todas las magias Esna que puedas.
Segundo, que los consejos de esta tabla te valdrán para los ocho aliens que habitan la nave.
Sin duda, el ataque que les hará más daño es el de tus G.F.
Los aliens tienen poca vida, así que con dos o tres ataques de tus guardianes más potentes acabarán con ellos sin problemas.





El primer alien al que has tenido que vencer era de color morado, así que ahora lo que tienes que hacer es buscar a su pareja, es decir, a otro bicho de color morado.

Desde el hall en el que te encuentras, podrás ver al fondo dos puertas. Entra por la de la izquierda para llegar a una sala en la que encontrarás un alien de color rojo. No vayas hacia él y corre para meterte por la siguiente puerta que encontrarás a la izquierda.

Ahora sí, en esta habitación hallarás al segundo alien morado. Tras derrotarlo dirígete a la sala anterior para enfrentarte con el alien de color rojo.

Encontrarás a su pareja en las escaleras por las que bajaste al principio, así que retrocede para luchar con él.

Ahora sólo te queda encontrar a los alienígenas de color verde y amarillo. Para encontrar al primer alien verde, baja de nuevo y métete esta vez por la puerta de la derecha. En esta sala, además de encontrar lo que buscabas, podrás salvar la partida. Para encontrar al segundo alien verde, vuelve al hall y métete de nuevo por la puerta de la izquierda. Haz lo mismo en la siguiente sala.

Sobre el ascensor verás al segundo alien verde. Tras derrotarle entra por la puerta situada a la izquierda del ascensor; llegarás a la sala de reuniones y en ella encontrarás al penúltimo alien que deberás derrotar, esta vez de color amarillo.

Después de vencerlo puedes investigar los ordenadores para descubrir lo que ya sabes, que hay que vencer a los alienígenas a pares. Sal de la habitación y, para ahorrarte todo el camino de vuelta, lleva a Squall y a Rinoa a una puerta que no podrás ver pero que se encuentra justo delante del ascensor. Saldrás al puente del principio. Avanza para llegar a la habitación por la que entraste al salvar a Rinoa, allí encontrarás al último alien de color amarillo.

Después de recorrer toda la nave salva la partida, sube por el ascensor para llegar a la sala de control de la nave (ahora sí que puedes usar la puerta del puente). Como tienes merecido un descanso, relájate y disfruta de una escena muy, pero que muy romántica entre Squall y Rinoa, con canción cantada y todo.

Tras descubrir que los de Esthar quieren a Rinoa por considerarla una bruja, a Squall no le quedará más remedio que dejar que se la lleven.

Recuerda que la llevarán al Pabellón de la Bruja. Tras despedirte de ella, introdúcete de nuevo en la nave y dirígete a la sala de reuniones. Contigo aparecerá el personaje que elegiste para que te acompañara a la Luna. Después irán apareciendo todos los del equipo y te echarán la bronca padre por haber dejado que Rinoa se fuera. Entre todos decidirán que hay que rescatarla, así que dirígete a la sala de control para ver que Selphie ya ha tomado los mandos de la nave y.... ¡a por Rinoa!

Un consejo, el Lagunamov tiene piloto automático. Basta con que accedas al mapa del mundo (pantalla completa) y señales con el puntero el lugar donde quieras ir, después selecciónalo con el botón X.



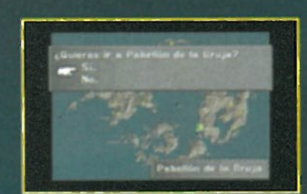
Hagas lo que hagas, al bajar de la nave los científicos de Esthar se llevarán a Rinoa al Pabellón de la Bruja.

41. ¡HAY QUE SALVAR A RINOA!

Al bajar de la nave, sube por las escaleras del fondo para entrar en el edificio. Nada más entrar encontrarás un punto de extracción con la **magia Paro**. Habla con los guardas para que te dejen ver a Rinoa una vez más.

Al entrar en el laboratorio verás cómo los científicos manipulan su cuerpo. Entra por la fuerza en la habitación en la que tienen a Rinoa y colócate justo delante de la cápsula. Ahora... mira y disfruta de una de las imágenes más bellas del juego (voy a llorar...).

Al salir del laboratorio estarás casi dispuesto a pelear con quien haga falta, pero no te embales. Un personaje con traje de Esthar impedirá que los soldados te ataquen. No te voy a decir quién es el personaje por que a estas alturas ya debes saber quién es.



Recuerda que el Lagunamov tiene piloto automático.

Ya en el Lagunamov, Rinoa pedirá disculpas por las molestias y entre todos decidirán ir a casa de Edea. Pero antes de ir hacia allí, mira lo que puedes conseguir.



Afortunadamente, Squall conseguirá salvar a Rinoa y podrás disfrutar de una escena que te recordará la intro del juego. (Que Rinoa no está muerta... je, je, je).

42. ENCUENTRA LOS G.F. OCULTOS

a) En las Ruinas de Centra.

Encontrarás las ruinas en la mitad superior de la región de Centra. Parece una figura geométrica, como un diamante. Entra, sólo si quieres claro, para conseguir al **Guardián de la Fuerza Odín**, mundialmente conocido como... **"el Sable Justiciero"**. Al contrario que los otros, este G.F no se unirá a ti, si no que aparecerá aleatoriamente en los combates para acabar de un "sablazo" con tus contrincantes. Pero no te hagas ilusiones por que en los combates más difíciles no se dignará a aparecer.

Para poder encontrarlo, antes tendrás que superar una especie de prueba, como un minijuego. Pero una cosita más. Te darán un tiempo límite para encontrarlo y vencerlo: 20 minutos.

Al entrar en las ruinas, sigue el único camino posible. El primer punto de extracción que verás (en la plaza del principio) contiene la **magia Drenaje**. Sube las escaleras y entra en el edificio. Tendrás que subir unos escalones para llegar a una especie de ascensor que te llevará a un nivel superior.

Una vez arriba sube, si quieres y si te sobra tiempo, por las escaleras de la derecha para encontrar un punto de extracción con la **magia Aero**.

Después, sube por las escaleras de la izquierda para llegar a una estancia con un interruptor. Acciónalo y baja de nuevo. Acércate a la luz azul que hay en el centro para que aparezca una escalera de caracol. Sube por ella hasta llegar a una plataforma circular. Verás una estatua con un ojo de cristal. Sácaselo y sigue subiendo las escaleras.

Llegarás al tejado de las ruinas (de color verde) y a un punto de extracción con la **magia Dolor**. Sube por la escalerilla que hay pegada al tejado y pon el ojo en la estatua que encuentres. Al hacerlo te darán una contraseña. Toma nota, sácale los dos ojos, y vuelve a la estatua anterior.

Coloca los dos ojos y di la contraseña. Se abrirá una puerta, pero antes de pasar asegúrate de que llevas todo en perfecto estado. Después... entra, entra.



En la región de Centra, a la que podrás llegar con el Jardín, encontrarás un edificio un tanto extraño. Entra, entra...



Acciona el interruptor para que aparezcan las escaleras.



Guardián de la Fuerza Odín

Vida: 7900.

Magias que se pueden extraer: Paro, Muerte, Doble, Triple.

Para obtener al G.F Odín, usa el ataque límite de Squall y los G.F más potentes. Las magias también pueden ser útiles. Ten en cuenta que tienes un tiempo límite para ganarle, pero si vas con el tiempo justo, Odín apenas te atacará.

Si lo ves posible, extráele **magias Triple** para futuros adversarios.



Pero en estas ruinas no sólo conseguirás a Odín, si no que también puedes conseguir al **G.F Tomberi**.

Para hacer que salga, deberás vencer primero nada más y nada menos que a 20 Tomberis pequeños. Podrás luchar con ellos en la plaza circular a la entrada de las ruinas.

Los reconocerás fácilmente, ya que son unos bichos verdes y pequeños con unos ojos brillantes que de entrada no te atacarán. Aprovecha para vencerlos con los ataques límite de Squall y de Zell (si es que lo llevas en tu grupo) ya que son los más potentes. Después equipa a alguien del grupo con comandos de apoyo (resucitar, recuperar, objetos...). Los tomberi no suelen atacar a menudo, simplemente se irán acercando paso a paso hasta estar a tu altura para asestar una puñalada mortal. Así que cuando veas que se acerca demasiado, será mejor que huyas (L1+L2).

Cada Tomberi tiene aproximadamente 20000 puntos de vida, así que deberás tomártelo con calma. Cuando hayas derrotado a los 20 tomberis, saldrá el rey.



En esta habitación encontrarás al Guardián de la Fuerza Odín.



Guardián de la Fuerza Tomberi

Vida: 70.000.

Para derrotarlo fácilmente, y conseguir que se una a tu equipo, deberás usar los especiales de Squall y de Zell. Si tienes a Zell en un nivel considerable y le haces buenos enlaces, será sin duda el personaje que más vida quite a Tomberi.
También puedes usar a los G.F para hacer más llevadero el combate.



Nota: os recordamos que la vida de muchos enemigos varía según el nivel de los personajes (en este caso Squall deberá estar en el nivel 40 aproximadamente).

b) En el desierto Kayukbahr.

Lo encontrarás en la región de Centra, simplemente debes buscar una zona con tierra amarilla. Este desierto se extiende hasta el mar de tal forma que podrás ver a la izquierda del mapa una pequeña isla que también forma parte del desierto. A ella sólo puedes llegar con el Lagunamov.

Una vez allí, fíjate bien y verás una especie de cactus que aparece y desaparece entre la arena. Cuando lo veas aparecer ve hacia él.

Guardián de la Fuerza Cactilión

Vida: 100.000.
Vulnerable: Agua.
Magias que se pueden extraer: Fusión, Gravedad y Tornado.

Este combate será un tanto pesado. Deberás aguantar y resucitar en más de una ocasión a tus compañeros, así que asegúrate de llevar una buena cantidad de magias Lázaro. Su ataque más potente es Miles de espinas, aunque sólo afectará a uno del grupo. Para quitarle una buena cantidad de puntos de vida usa al G.F Leviathán y a los demás guardianes (excepto a Diablo). También puede ser de gran ayuda el ataque límite de Squall.



Tras vencerle, podrás introducirlo en la lista de tus G.F, pasando a ser uno de los más eficaces, además de ser de los más graciosos.



Aterriza en la Isla y espera a que aparezca un cactus gigante; acércate a él para poder enfrentarte con Cactilión.

Puedes entretenerte en este desierto intentando derrotar a los cactilios (cactus pequeñitos) lo que te permitirá obtener... ¡20 PH para tus G.F!

c) Para conseguir a Helltrain.

A continuación te explicaremos para qué te ha servido recoger tantos tentáculos de Molbol y comprar tantas Panaceas. La razón es muy sencilla.

Con ayuda de la Habilidad Mejorar Brebajes del G.F Alejandro (te aparecerá cuando le hayas adiestrado en la habilidad Saber Médico), podrás convertir 60 Panaceas normales en 6 Panaceas +. Estas panaceas, con la ayuda de 6 tentáculos de Molbol, de 6 Tubos de Hierro y del brazalete de Salomón, te servirán para poder invocar a este curioso y divertido G.F. Espera a verlo y podrás entender lo que te decimos.

d) Los G.F más difíciles.

Para completar tu colección de G.F deberás viajar hasta un lugar que no podrás encontrar en el mapa. Aquí sólo podrás llegar cuando tengas el Lagunamov.

Bueno, para encontrar el lugar en cuestión sitúate en la esquina inferior izquierda del mapa. Se trata de una pequeña isla llamada **Isla del Buque de Guerra**. Una vez estés en la isla, si llevas a Zell en tu equipo, este se ofrecerá para exponer su teoría; no seas malo y escúchale, que ya verás que de cosas aprendes. Más tarde entra en el edificio y, por si las moscas, prepara a todos tus G.F y haz los enlaces oportunos.

Justo en el centro de la habitación podrás encontrar una luz azul; acércate a ella cuando, al rato, deje de brillar (hazlo despacio). Al hacerlo una voz extraña te retará a un combate.

Subjefe Gran Dragón

Vida: 32.967.
Vulnerable: Hielo, Sacro.
Absorbe: Agua y Viento.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Espejo, Fulgor y Meteo.

Es aconsejable que extraigas todas las magias Meteo que puedas, por que más tarde podrían hacerte falta. Si has conseguido ya al G.F Tomberi, incorpora a uno del equipo la habilidad "bajar de nivel" y úsalo de ahora en adelante con todos tus enemigos.
Los ataques de el Gran Dragón pueden llegar a quitar 4000 puntos de vida a todos los del equipo, pero si has hecho todo lo que hemos ido poniendo en la guía, esta cifra no supondrá ningún problema. Es muy aconsejable usar al G.F Diablo ya quitará casi ¡10.000 puntos de vida!



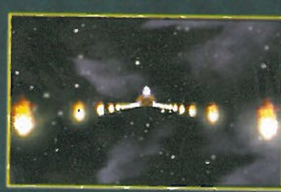




Aprovecha que estás en el desierto para derrotar a unos cuantos cactilios. Si logras atraparlos, tus G.F conseguirán 20 PH.

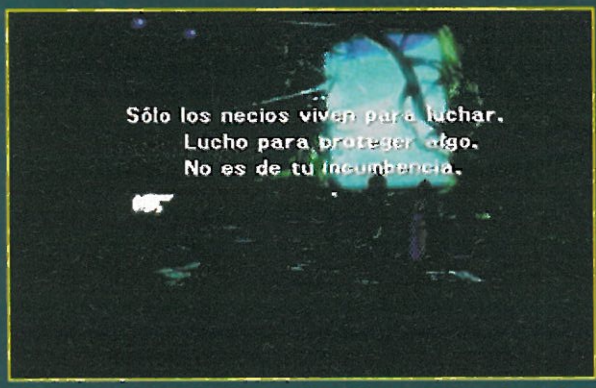


Mezcla todos los objetos necesarios para conseguirlo.



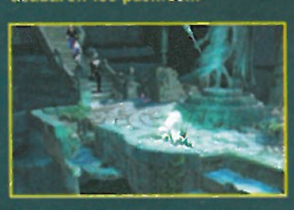


La Isla del Buque de Guerra la encontrarás en la esquina inferior izquierda del mapa. Sólo accederás a ella con el Lagunamov.



Escoge la tercera opción, la que está oculta, para poder enfrentarte con el G.F Bahamut. Véncelo y será todo tuyo.


Cuando parezca que se acabaron los pasillos...



Aunque parezca que hayas vencido no cantes victoria. Escoge la segunda opción y saldrá un nuevo Dragón con 49.572 puntos de vida. Haz lo mismo que antes. Los G.F más potentes que puedes invocar son Shiva y Helltrain. Tras vencer un nuevo mensaje aparecerá, escoge la tercera opción; tranquilo que no es una errata, esta opción está oculta.

Guardián de la Fuerza Bahamut

Vida: 46800.
Resistente: Veneno.
Invulnerable: Rayo y Viento.
Magias que se pueden extraer: Fulgor, Lázaro +, Cura + + y Antimagia.

Al igual que antes, es mejor que extraigas las magias más interesantes y después ataques. No es de los más difíciles, pero si tienes mala suerte se pondrá un poco pesado. Su ataque más potente es Megafulgor y te quitará alrededor de 5000 puntos. Puedes atacar con Shiva, Ifrit y sobre todo con el especial de Squall. Tras vencerle se unirá a ti y te jurará fidelidad eterna.



Después de este combate, deja la isla por ahora. Ve a **Winhill** (por que está más cerca), reorganiza tu equipo (si quieres) llevando contigo a los más fuertes. Revisa tus enlaces, incorpora los comandos más interesantes como Kamikaze y ve al hotel para descansar.

Antes de volver a la isla puedes dirigirte al pueblo **Shumi** o a **Fisherman´s Horizon** para recargar magias Artema. Al pueblo Shumi no podrás volver en el cuarto disco.

Si esta zona te cuesta mucho, vuelve después de hacer lo del Orfanato de Edea.

Desciende por el árbol después de salvar tu posición. Abajo encontrarás un punto de extracción con la **magia Antimagia**. Habla con Zell para descubrir el panel que hay a tu izquierda. Este panel abre la compuerta del piso inferior. Elige la opción que te permita ver un informe detallado (tranquilo que todo lo hará Squall).

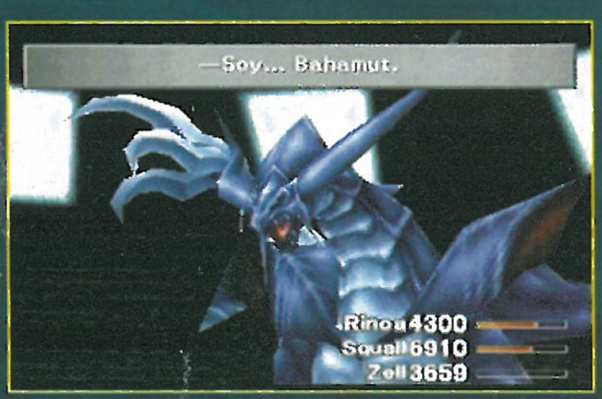
Al bajar al siguiente piso encontrarás un nuevo panel. Elige 2 unidades de vapor para poder abrir la siguiente compuerta.

En el siguiente nivel deberás elegir sólo una unidad de vapor; al igual que en el panel del piso inferior. Monta en el ascensor para bajar al último nivel.

Inspecciona el aparato que hay en el centro de la habitación y deja que Zell lo arregle. Se abrirá una puerta a tu izquierda. Ve hacia ella y reza todo lo que sepas.

¡¡¡¡Aviso!!!!! Esta zona es realmente desesperante; si lo haces todo seguido, sin que te maten ninguna vez, puede que tardes unas tres horas en encontrar al último G.F. Vamos, casi una maratón.

Un último consejo, ve directamente al **punto para salvar** que hay a la izquierda de la pantalla. Es por tu bien, palabra.



El Guardián Bahamut, si lo usas varias veces para que vaya subiendo de nivel, será uno de los más potentes de tu colección.

Subjefes del primer nivel: Tricéfalo

Vida: 11362.
Vulnerable: Agua.
Absorbe: Veneno.
Muy vulnerable: Sacro.

Te serán muy útiles el comando "bajar de nivel" y el G.F Alejandro (con el comando Apoyo).



Subjefes del segundo nivel: Grendel y Galkimasera

Vidas: 13984 y 6753.
Vulnerables:
Grendel a Viento, Piedra y Sacro.
Galkimasera a Sacro.

Para derrotarlos usa varios G.F, sobre todo a Diablo y a Alejandro; pero empieza bajándoles el nivel.
Te lanzarán magias de estado así que lleva una buena provisión de magias Esna.



Subjefes del tercer nivel: Bégimo

Vida: 57125.

Las cosas ya se van complicando.
Ninguno de los Guardianes de la Fuerza le quitarán una cantidad razonable de puntos. Sigue usando el comando bajar de nivel e introduce el comando Kamikaze para acabar con él más rápido.

No te preocupes, que para algo tienes las colas de Fénix.
De cualquier forma, usa el Guardián de la Fuerza Helltrain para estar más tranquilo, y a Eolo (con apoyo) que será el que más vida le quite.



Subjefes del cuarto nivel: Gran Dragón

Vida: 60756.
Vulnerable: Hielo y Sacro.
Absorbe: Fuego y Viento.

Extrae sus magias Meteo y usa en él los mismos comandos que ya has empleado antes.
El Guardián que más te ayudará en esta ocasión será Diablo.

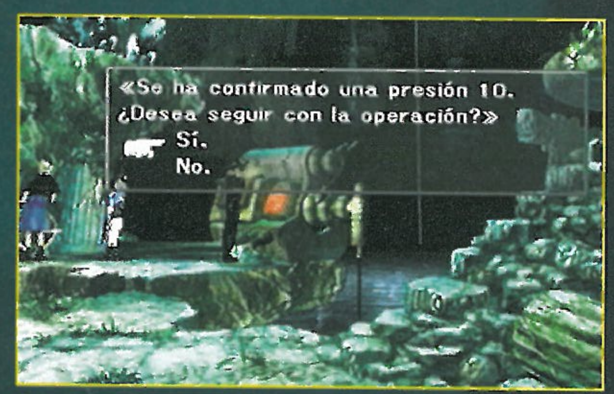


Subjefes del quinto nivel: Férreos

Vida: 59131.
Vulnerable: Rayo.
Invulnerable: Veneno.

En esta ocasión, además de usar los comandos anteriores, deberás usar las magias Antimagia, ya que si no lo haces así, tus ataques les afectarán la mitad.
Los Guardianes de la Fuerza más potentes en esta ocasión serán Diablo y Eolo.





Cuando por fin llegues a lo más profundo de la isla, podrás enfrentarte al Ente Artema y extraerle a Edén. Reza tío, reza.


Podrás sentir un gran alivio cuando aparezca Odín a salvarte en estos combates eternos.

Después de todo esto, llegarás a un pasillo en el que encontrarás un punto de extracción con la **magia Artema**.

Después podrás acceder a una habitación, a la última habitación. Y prepárate,


Será mejor que aproveches el único punto para salvar.

porque lo que has pasado hasta llegar aquí no es nada comparado con lo que viene a continuación.

Con la habilidad Ojo observador (del G.F. Sirena) podrás descubrir un **punto para salvar**, ¡Úsalo, por Dios!

Investiga el panel que hay a la derecha de la pantalla, di que sí, que deseas continuar con la operación, y que te sea leve, porque este es uno de los enemigos más duros.

Jefe Ente Artema

Vida: desconocida (100000 puntos aproximadamente).
Magias que se pueden extraer: Revitalia, Antimagia, Artema y G.F Edén.

Lo primero que deberás hacer es extraer al G.F Edén. Después lo único que realmente le hará daño será el ataque límite de Squall y el comando Kamikaze.
Los G.F no le quitarán más de 5000 puntos, aún usando el Apoyo. Realmente es un hueso duro de roer.
Si te ataca con su Megaenergía quitará 9999 puntos de vida. Lo que quiere decir que matará de un plumazo a uno de tu equipo. Además su magia Ultragravedad te quitará cerca de 6000 puntos de vida. En fin, esperemos que no se pase demasiado.





43. CONSEJOS PRÁCTICOS

Antes de seguir con la historia te daremos unos cuantos consejos para acabar con éxito el juego.

• Cuando te muevas por el mapa del mundo, te enfrentarás con menos enemigos si sigues los caminos.



• Intenta conseguir cuanto antes todos los G.F para que vayan aprendiendo habilidades y ganando experiencia.

• Utiliza a todos los Guardianes, porque de ese modo subirán más rápido de nivel.

• Lo primero que debes hacer aprender a tus G.F es el comando Apoyo, ya que si lo utilizas correctamente, quitarán más del doble de puntos de vida.

• El comando Apoyo aparecerá si presionas el botón Select durante la invocación. Acto seguido saldrá un icono en la parte inferior derecha de la pantalla. Este icono te marcará cuándo debes pulsar el botón Cuadrado, ya que cuantas más veces lo pulses, más eficiente será el apoyo. Ten cuidado, porque de vez en cuando saldrá una cruz que te indicará que debes dejar de pulsar el botón.



• Es importante que de vez en cuando cambies a tus personajes para que, más o menos, tengan todos el mismo nivel. De ese modo al final del juego no te llevarás sorpresas desagradables.

• Intenta jugar el mayor número posible de veces a las cartas. De ese modo, y con la habilidad "convertir cartas" podrás obtener numerosos y útiles objetos.

• En los combates es aconsejable que uno del grupo esté equipado con comandos como "resucitar", "recuperar", etc. Es decir, que lo mejor es llevar a un personaje de apoyo para el resto del grupo.

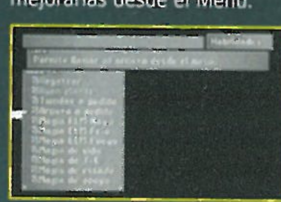
• Si has seguido esta guía desde el principio, te habrás fijado que, en los combates más importantes, resaltamos las características de los enemigos, sus puntos débiles o su fortaleza. Utiliza estos datos para enlazar las magias que más les afecten en el ataque y que a ti te protejan más en la defensa.

• Si tienes alguna duda, sólo tienes que acceder a la Guía que encontrarás en el Menú. Te recomendamos que te familiarices con los iconos que representan los estados alterados, las habilidades de grupo, las habilidades de los G.F, etc. ya que de ese modo no te resultará difícil curar a tus compañeros ni reconocer que habilidades tienes.

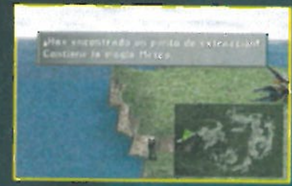
• Mira de vez en cuando en el Menú el inventario de objetos, ya que puedes dar con alguno que mejore la condición de tu personaje, la afinidad con los G.F o que enseñe ataques especiales.

• Si aún así tienes serios problemas en algún combate y tienes en tu poder la carta de Laguna, podrás convertirla en 100 sales heróicas, las cuales te harán totalmente inmune a cualquier tipo de ataque, mágico o físico. Temporalmente claro. Aunque también te aconsejamos que las reserves un poco, ya que al final puede que te hagan muuuuucha falta.

• Otro detalle que deberás tener en cuenta, es que según vayas adquiriendo algunos objetos podrás mejorar las armas de los personajes en las tiendas especializadas para ello. Si además tienes al G.F Tomberi, y ha aprendido la habilidad "armería a pedido", podrás mejorarlas desde el Menú.



• Antes de pasar al cuarto disco será mejor que te pases por los siguientes puntos: por el pueblo shumi para extraer magias Artema (no podrás volver más adelante); por la isla Longhorn (al noroeste de Dollet) donde encontrarás Adamantaimais, especie de tortugas que poseen objetos raros y útiles; por las islas del Cielo y del Infierno (al noreste de Esthar y al sudoeste de Deling respectivamente), en las que encontrarás enemigos poco comunes y de niveles muy altos, y, lo que es más importante, puntos de extracción con magias muy interesantes (instala la habilidad "ningún encuentro" del G.F Diablo e investiga las islas con el botón X de cabo a rabo, verás que sorpresas más agradables te llevas).



• Si al enfrentarte al enemigo final, Squall se encuentra en el Nivel 99, la lucha será el demasiado difícil (el que avisa no es traidor).

44. PON RUMBO A LA CASA DE EDEA

En esta ocasión deberás llevar a Rinoa forzosamente contigo. Al entrar en las ruinas del orfanato verás a Ángelo, el perro de Rinoa, que se mete por un camino hasta ahora desconocido. Síguele y estáte atento a su conversación (es de lo más romántico). Después de ver cómo Zell os interrumpe en el momento más inoportuno, Edea te contará su historia. Puedes entrar en la casa más tarde para extraer del punto de magia y para hablar en la playa con Cid y con Edea (o jugar a las cartas).





45. ENTREVISTA CON EL PRESIDENTE DE ESTHAR

Recuerda que en esta ciudad también hay combates, así que ve preparado.

Desde el aeropuerto ve directamente a la residencia presidencial para descubrir de una vez por todas quién es el presidente de la ciudad. Dirígete a la habitación que se encuentra al fondo del pasillo (esta vez te dejarán pasar). Al entrar podrás ver a... No, no puede ser cierto; el presidente es ¡¡¡Laguna!!! Antes de hablar con él, rétale a una partidita de cartas. Tiene la **carta de Squall**.

Una vez allí podrás hacerle un interrogatorio completo, pero es muy importante que antes de decirle que le vas a ayudar te deje salir de la habitación. Dirígete a la izquierda y sigue después todo recto hasta que des con una figura extraña a la que deberás acercarte, pero antes salva la partida en el único punto que hay en la ciudad.





Juega a las cartas con Laguna para obtener la carta de Squall.



Luchando con Elnoir podrás obtener "cositas" interesantes.



Una vez hayas aceptado el plan, ya no habrá vuelta a atrás.



Jefe Elnoir

Vida: 67.125.
Vulnerable: Viento.
Magias que se pueden extraer: Dolor, Doble y Sanctus.

No te será muy difícil de vencer. Lo primero que deberás hacer es aplicarle un magia Dolor, que le irá quitando vida poco a poco. Después cébate con él usando al G.F Edén (¡Quita aproximadamente 15.000 puntos de vida!). Otros Guardianes que te pueden servir de utilidad son Bahamut y Eolo. Este jefe tiene objetos que te serán muy útiles para mejorar las armas de Irvine, Quistis y Rinoa. Podrás robar durante el combate fragmentos de Piedra Lunar o conseguir, cuando le ganes y si no le robas en el combate, Energía Pura.
Por último decir que cada vez que pases por el mismo lugar, aunque ya lo hayas vencido, encontrarás a Elnoir dispuesto a luchar de nuevo contigo.



Antes de volver a la Residencia aprovecha para viajar, jugar a las cartas y encontrar los bosques de chocobos.

Vuelve a la residencia para prestar tu ayuda a Laguna. Aparecerás en el Lagunamov con el equipo al completo. Después sólo te queda escuchar atentamente las instrucciones.

A partir de este momento la historia cobrará una velocidad increíble.

Para conseguir el último arma de Squall, **Lionheart**, necesitas Adamantinos, Balas Iónicas y Dientes de Dragón. Los adamantinos los puedes conseguir convirtiendo la carta de Minotauro; las Balas Iónicas las puedes conseguir convirtiendo un Generador (lo encontraste en el Lunatic Pandora); y por último los Dientes de Dragón los puedes conseguir luchando contra los Dracos, dragones azules que encontrarás en la Isla más cerca del Infierno. Con ella en su poder, Squall podrá realizar su técnica especial más potente, Summún.

Un buen consejo es que te entretengas luchando por ahí y que intentes mejorar las armas de todos tus personajes, por que lo que viene a continuación...

46. VUELTA AL LUNATIC PANDORA



Una vez dentro del L.P. el juego cobrará una velocidad increíble.

Cuando estés preparado, dirígete con la nave a Tear´s Point para entrar en el L.P. Tras la entrada espectacular, haz que el equipo salga de la nave para ajustar cuentas con unos viejos conocidos.



Para empezar tendrás que luchar con unos viejos amigos.



No te distraigas con la conversación y salva la partida.

Jefes: Viento y Trueno

Vida: 17900 y 22200.
Vulnerables: Veneno.
Absorben: Aero (Viento) y Electro (Trueno).
Magias que se pueden extraer: Aero, Cura ++, Lázaro+, Tornado de Viento, Electro +, Electro ++, Coraza y Escudo de Trueno.

Un buen ataque sería emplear al G.F Diablo y los ataques especiales de Squall (si nos has hecho caso, Squall debería tener ya su Lionheart). Prepárate a usar magias Cura porque ellos también usarán técnicas especiales, que te harán mucho daño.



Tras vencerles sigue el único camino hacia el interior del L.P. En la puerta te encontrarás a unos viejos conocidos Biggs y Wedge, pero tranquilo que no te harán nada. Simplemente escucha su conversación. Al lado encontrarás un punto para salvar.

Te advertimos que los puntos para salvar, tanto aquí como en el cuarto disco, son un poco escasos, por eso será mejor que aproveches todos


¡Dios mío, se ha cargado a Odín! Y ahora qué vamos a hacer...

los que encuentres en tu camino.

Entra por la única puerta que hay y sigue el camino principal hasta llegar al hall principal, te suena ¿no?

Sube en el ascensor verde y una vez abajo sigue el camino que hiciste con Zell. Entra por la puerta de la parte superior de tu pantalla y prepárate para enfrentarte al bicho que echó al equipo de Zell cuando estuvieron en el mismo lugar.

Jefes: Unidad IB-8; Módulo I; Módulo D

Vidas: 42300, 9100 y 9100.
Vulnerables: Rayo.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++, Hielo ++ y Fulgor (de unidad IB-8); Cura ++, y Esna (de módulo I); Cura++, Gravedad (de módulo D).

Si son vulnerables al rayo, no hace falta que te diga qué G.F usar ¿verdad? Además de las magias Electro, que podrás extraer y aplicar al mismo tiempo, serán muy útiles los especiales de Squall y de Rinoa (si tienes suerte y Ángelo opta por hacer el ataque "Estrella Fugaz"). El ataque que realizarán y que te hará más daño será "Corona", que te dejará a sólo un punto de vida: aprovecha ese momento para realizar los ataques especiales (no creo que sobrevivan durante mucho más tiempo).





Vuelve para salvar, porque tendrás que verte las caras con Seifer. Al entrar en la sala verás que tienen apresada a Eleone, pero Viento y Trueno te la entregarán y lo dejarán todo en tus manos.


¡Y este quién es!, ¿el sustituto de Odín? Esto ya es mucho...

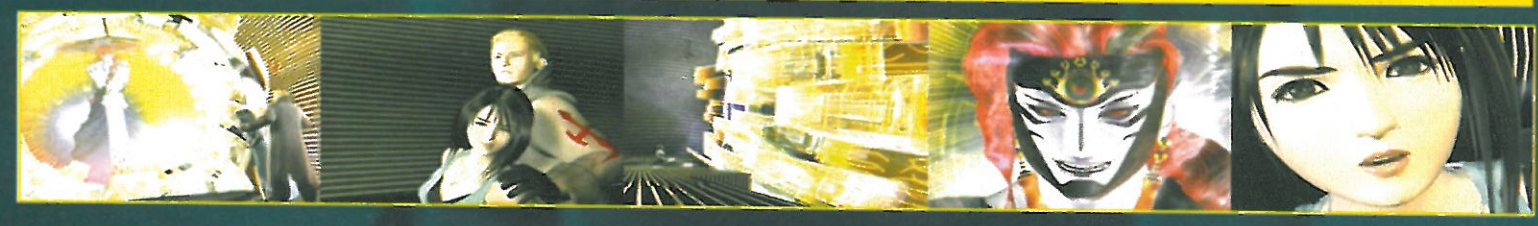
Jefe: Seifer

Vida: 34500.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++, Hielo ++ y Aura.

Aprovecha para extraer todas las magias Aura que puedas y de paso aplica al equipo unas cuantas, para hacer el combate más espectacular. Al comenzar la lucha aparecerá Odín, pero Seifer se encargará de él de un plumazo (tranquilo, en su lugar aparecerá otro amo de las espadas).
Cuando parezca que Seifer ya está acabado, recobrará sus fuerzas y secuestrará a Rinoa.



47. SIGUE LA LUCHA (DISCO IV)




Es muy importante que no hagas daño a Rinoa o...

Avanza hasta encontrar unas escaleras a la derecha. Tras subir el primer tramo, dirígete hacia la grúa y sube por ella. Llegarás a la sala donde se encuentra Adel. Antes de entrar verás un punto para salvar, aprovecha para curarte y hacer los enlaces necesarios (no toques los G.F de Rinoa ni sus magias, ya descubrirás por qué).

Al entrar podrás ver cómo Seifer echa a Rinoa a los brazos de Adel. En esta ocasión deberás enfrentarte a Adel y a Rinoa.

Jefe: Adel

Vida: 62000.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++ y Hielo ++.

Esta vez deberás tener más cuidado con tus ataques, ya que también afectarán a Rinoa. Extrae de Rinoa magia Revitalia y aplícasela, para que vaya subiendo su vida poco a poco. Abstente de usar a tus G.F ya que podría ser demasiado para la pobre Rinoa.
Adel te atacará con magias muy potentes y absorberá vida de Rinoa. Se presenta un combate muy largo que deberás pasar usando los ataques especiales y normales sobre Adel para no dañar a tu compañera.






Tras subir por la grúa, llegarás al lugar donde se esconde Adel; si llevas incorporado "ojo observador" podrás salvar la partida .

Cuando consigas vencer en este duro combate aparecerán Laguna y Eleone para salvar a Rinoa y transportar a todo el equipo al futuro.



48. LA SALA DEL COMIENZO

Tras atravesar el tiempo, te hallarás en una extraña sala con un punto para salvar que al acercarte se multiplicará. No te muevas y salva la partida. Aprovecha para curar tus heridas y entra por la puerta que hay al fondo de la sala. Deberás prepararte para un largo y espectacular combate, en el que tan sólo probarás tu paciencia.

Bruja A 1; Bruja A 2; Bruja A 3; Bruja A 4; Bruja A 5; y Bruja A 6

Vida: 3000 cada una.
Magias que se pueden extraer: Piro + +, Electro + + y Hielo + +.

Bruja B 1; Bruja B 2; Bruja B 3; y Bruja B 4

Vida: 5000 cada una.
Magias que se pueden extraer: Prisa y Doble.

Bruja Final

Vida: 50000 puntos.
Magias que se pueden extraer: Fulgor y Sanctus.

No te harán falta a los G.F; basta con que ataques y uses las técnicas especiales.







Tras el viaje por el tiempo, llegarás a la Sala del Comienzo.



49. LA CASA DE EDEA



¿A que parece el castillo de Drácula? Pues es de Artemisa.





En la playa que hay cerca del Orfanato de Edea, encontrarás el único acceso que hay al Castillo de Artemisa. Tan sólo sube por la cadena.

Sin saber cómo aparecerás en el orfanato. Lo que deberás hacer será llegar hasta la playa, donde una fabulosa escena de vídeo te mostrará el castillo de Artemisa.

Una vez en la playa encontrarás un punto de extracción con la **magia Triple** y una gran cadena por la que podrás avanzar hasta el castillo.

A lo largo del camino encontrarás tres puertas que te conducirán a distintos puntos del mapa del Mundo. La primera, empezando por abajo, te llevará cerca de la ciudad de Deling; la del centro te llevará a la región de Centra; y la tercera te llevará al bosque Grandidieri, cerca de Esthar. Aprovecha para luchar con todos los enemigos que encuentres.

50. ENCUENTRA EL GRAN CHOCOBO Y EL LAGUNAMOV

Si quieres, antes de ir al Castillo de Artemisa atraviesa la tercera puerta. Adéntrate en el bosque hasta encontrar el bosque escondido de los chocobos y móntate en uno.

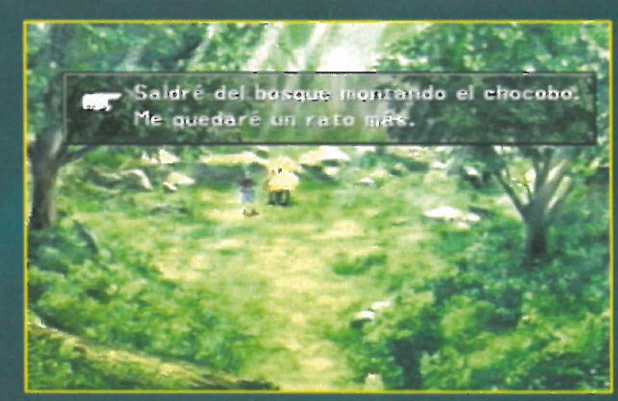
Con el chocobo en tu poder busca la playa desde la que llegaste y rodea la costa hasta el desierto Kayukbahr. Encontrarás el Lagunamov (su localización aparece en el mapa). Con él podrás llegar a las maravillosas islas con montones de puntos de extracción y donde podrás enfrentarte a sus monstruos para lograr objetos y mejorar las armas (si no lo has hecho).

En el Lagunamov podrás jugar a cartas con la Cofradía CC. Recuerda que las cartas son útiles con la habilidad convertir cartas. Encontrarás la información de la cofradía CC en la sección Cartas.



Si jugaste con la Cofradía CC podrás encontrarlos en la nave.





Para encontrar el Lagunamov, primero deberás encontrar la Meca de los Chocobos. será el único modo de llegar hasta la nave.

51. A POR EL CASTILLO

Una vez te hayas entretenido lo suficiente, tengas un montón de magias interesantes y hayas jugado a las cartas hasta quedarte bizco, busca en el desierto Kayukbahr una nueva puerta que te llevará al Castillo de Artemisa. Avanza por la cadena hasta llegar al Castillo.

Antes de entrar, enlaza a Diablo con Squall, incorpora la habilidad "ningún encuentro" y salva la partida. Al acercarte a las escaleras todos tus compañeros se reunirán contigo. Deberás hacer dos equipos. Nuestro consejo es que formes el equipo principal (G1) con Squall, Zell y Rinoa; y el equipo secundario (G2) con Irvine, Quistis y Selphie.

Al entrar en el Castillo descubrirás que Artemisa ha bloqueado todos tus poderes, es decir, que a la hora de combatir tan sólo podrás atacar. Pero no te preocupes;

Para poder enfrentarte con el segundo enemigo, primero deberás adivinar el nombre del cuadro: Vividarium et Intervigilium et Viator.


Al final de la escalera podrás luchar con el primer enemigo.


Abre la trampilla para poder encontrar al tercer enemigo.

para recuperarlos deberás vencer a los ocho Jefes que Artemisa ha colocado estratégicamente por las instalaciones del Castillo.

A la izquierda verás un círculo de luz verde; desde estos círculos podrás cambiar de equipo siempre que quieras. Para empezar escoge el G1, encabezado por Squall, y sube las escaleras que encontrarás en el hall principal. Allí tendrás que vértelas con el primer monstruo.

Jefes Andro y Esfinge

Vida: 12000 y 12000.

Sólo podrás atacar, así que paciencia (ni siquiera podrás usar las técnicas especiales). De todas formas los ataques quitan bastantes puntos.
Al vencer te darán a escoger una habilidad. Te recomendamos que escojas Magia.



Todavía con G1, ignora la puerta que hay al final de la escalera y sigue el camino de la derecha. Al final del pasillo encontrarás una puerta escondida. Entra por ella, sigue a la derecha y baja las escaleras; a la izquierda podrás ver una cuerda. Recuerda este lugar para más tarde. Dirígete a la puerta que se encuentra detrás del círculo. Entrarás en la Sala de los Cuadros.

Echa un vistazo a los cinco cuadros del primer piso. Después visita el segundo piso para investigar ocho cuadros más (podrás hacerlo pulsando el botón X). Después, vuelve al cuadro que había en el primer piso a la izquierda, el que tiene el


En los círculos de luz verde podrás cambiar de equipo.

título borroso e introduce por orden estos nombres: Vividarium, Intervigilium y Viator. De ese modo aparecerá un nuevo amiguito.

Jefe: Dolmen y Minimen

Vida: 34114 y 3128.
Vulnerable: Viento.

Ignora a los Minimen y ataca todo el rato al grandote. Será útil si aplicas a todo el equipo la magia Triple y usas luego las magias Aero y Tornado. Tras vencerle, nuestro consejo es que escojas las Técnicas Especiales.



Ve después hacia la puerta del fondo de la habitación y pisa en el círculo verde para cambiar de equipo. Al hacerlo no te olvides de transferir las magias de un equipo a otro.

Con el G2, sube las escaleras y entra por la puerta que está al final de la escalera. Sube en el candelabro y deja que caiga


En esta parte del juego no abundan precisamente los puntos para salvar la partida. Éste es uno de los pocos que hay en el Castillo.


Investiga todos los cuadros para poder resolver el minipuzzle.

para poder llegar al piso inferior, al Salón del Castillo.

Examina la trampilla que hay en el suelo para llegar a la bodega, donde, con un poco de suerte, podrás recuperar otra habilidad.

Jefe: Neodragón

Vida: 10400.
Muy vulnerable: Fuego.
Absorbe: Rayo.

Para vencerlo, te será muy útil usar el especial de Irvine (si es que has los has incorporado en este equipo) y todas las magias Piro + + que puedas gastar. Cuando ganes el combate, te recomendamos que escojas entre Salvar y Guardianes de la Fuerza.



Sube de nuevo y entra por la puerta del fondo del Salón. Encontrarás un círculo para cambiar de equipo cerca de la fuente del jardín. Antes que nada, que no se te olvide volver a transferir las magias.

Con el grupo de Squall, podrás salvar la partida (si has escogido esa opción) subiendo las escaleras de la izquierda y siguiendo recto por el pasillo. Cuando lo hagas, vuelve al círculo y baja por las escaleras que hay en el centro de la habitación. Accederás a la Esclusa del Castillo. Entra por la puerta de la izquierda y coge la llave que tiene el esqueleto... (y que no te pase "ná").


Acércate al objeto para que caiga al piso inferior.

Jefe Gigante

Vida: 30000.
Resistente: Todos los ataques.

Para atacarle con un poco de gracia, usa el especial de Squall y, con Rinoa, magias Meteo. Pero si le quieres hacer daño de verdad, usa el especial de Zell, el comando Titán. Ya sabes que puedes usar la magia triple y después poner a todos a la vez la magia Aura. Al ganar escoge entre salvar o los G.F, dependiendo de lo que hayas escogido antes.



Vuelve al círculo para cambiar de equipo; recuerda que antes puedes salvar en el pasillo.

Con G2 te encontrarás de nuevo en el patio del Castillo; ve directamente a la puerta del fondo, detrás de la fuente. Te encontrarás en una Iglesia, con órgano y todo, y una mancha negra que da vueltas. Pero no hagas caso, ya te avisaremos más tarde de lo que tienes que hacer.

Sube por las escaleras de la derecha y cruza rápidamente por el puente de madera para poder tirar el objeto que hay en él. Regresa de nuevo a la fuente y cambia al equipo de Squall.

Dirígete de nuevo a la Esclusa y acércate al objeto brillante que hay en el agua. Obtendrás la llave de la sala

de armas. Acércate a la puerta de la derecha, entra y descubre el regalito que hay en el interior.

Jefes Faz, Siniestra y Diestra
Vida: 13434, 8756 y 8756.
Vulnerables: Sacro.

Jefe Gargantúa
Vida: 15400.
Vulnerable: Sacro.

Para empezar usa al G.F Sirena para que no puedan usar magias. Después usa a los G.F Edén y Alejandro. Además serán muy útiles la magia Triple y Aura para hacer tus especiales. El cuarto enemigo saldrá al vencer a los tres primeros. Deberás tener mucha paciencia. Cuando consigas vencer podrás optar entre las habilidades Objetos o Resucitar.



Vuelve de nuevo al círculo para cambiar de equipo (recuerda que puedes salvar en el pasillo de la izquierda).

Para que lo que viene a continuación salga deberás haber formado los equipos como te hemos recomendado anteriormente. El equipo principal con más chicos que chicas y viceversa con el equipo secundario.

Con G2, retrocede desde la fuente a la habitación anterior. Entra por la puerta de la izquierda, avanza por el corredor hasta la puerta del fondo a la derecha, sube por las escaleras del vestíbulo y ve ahora hacia la izquierda para entrar por otra puerta que te llevará al Ala Oeste del Castillo. Baja por las escaleras y encamínate hacia la puerta que encontrarás detrás del círculo verde. Sigue a lo largo del pasillo para llegar a una nueva sala en la que tendrás que volver a cambiar de equipo.

De nuevo con Squall, sube por las escaleras de la izquierda, donde se encuentra el punto para salvar, hasta llegar al final del pasillo y poder entrar en la misma sala en la que dejaste a G2. Cambia de equipo para poder usar el ascensor y poder llegar a la habitación del piso superior.

Entra con G2 por la puerta para poder coger la llave de la Esclusa y vuelve a cambiar de equipo. Lamentablemente tendrás que dar una vuelta enorme para llegar de nuevo a la Esclusa y poder usar el nuevo objeto. Una vez allí, investiga la cerradura que hay en la puerta de la izquierda.

Cuando lo hayas hecho deberás volver al patio, donde estaba la fuente, para



Necesitarás a los dos equipos para conseguir una nueva llave y poder enfrentarte con un nuevo bichito para recuperar tus poderes.



Con la llave de la Esclusa podrás enfrentarte a Gigante.

encontrar allí la llave de la Sala del Tesoro (tendrás que colocarte entre el círculo y la fuente, un poco hacia la izquierda, para poder encontrarla). Ya que estás allí con Squall, adéntrate en la Iglesia y reza un poco (que no, que es broma). Mejor acércate al órgano para toquetearlo. Deberás tocar las ocho notas a la vez para que se abra una reja situada en un pasillo a la izquierda de la fuente. Si sale bien podrás entrar y recoger una piedra Roseta.

Desde la Iglesia vuelve al salón y cambia de equipo en el círculo que hay a la derecha. Automáticamente accionarás una palanca que hará que la lámpara no se caiga y puedas pasar al otro lado. Con G2, vuelve al corredor e investiga la pared de la derecha hasta dar con una puerta escondida. Para poder entrar deberás tener la llave que recogió Squall en la fuente. Al entrar verás que hay un montón de cofres en el suelo; investiga todos de izquierda a derecha y verás que tesoro más estupendos.

Jefe Catoblepas
Vida: 20500.
Absorbe: Rayo.

¡No uses a Quetzal ni las magias Electro! Será mejor que uses Hermanos y las magias Aura para hacer tus especiales. El que más daño le hará será el de Irvine. Al ganar escoge Objetos o Resucitar.





Justo en este punto podrás encontrar la llave de la sala del Tesoro, con ella podrás encontrar un nuevo monstruito y enfrentarte a él.

Vuelve al Vestíbulo y entra por la puerta que hay al final de las escaleras. Ahora podrás pasar por encima de la lámpara y llegar al otro lado. Entra por la puerta y... sobran palabras.

Jefe Cristalino
Vida: 9200.

La ganarás fácilmente usando a Ifrit y los ataques especiales. Al ganarle escoge las habilidades de Comando.



Vuelve al círculo del Vestíbulo y cambia el equipo.

Con G1, ve de nuevo al patio, entra en la Iglesia, sube las escaleras y cruza el puente de madera hasta el final. Verás una puerta a la izquierda. Entra por ella y salva en el punto que encontrarás en la puerta si tienes incorporado "ojo observador".

Tras usarlo, sube por la rampa hasta que puedas ver la campana del reloj. No termines de subir la rampa y colócate de tal forma que puedas subirte en la campana para llegar a una puerta a la que sólo accederás desde aquí. Verás lo que te espera al otro lado.

Jefe Tiamant
Vida: 89600.
Resistente: Fuego, Rayo.
Invulnerable: Aero.

Este monstruo te atacará tan sólo con un especial: Fulgor Negro. Verás que en la parte superior de la pantalla irá apareciendo letra por letra el nombre. Cuando lo complete te lanzará su ataque. Este dragón es igualito a Bahamut, así que ya te puedes hacer una idea de cómo será de potente el ataque. Mientras recupera energías deberás aprovechar para hacer tus especiales, ya que los G.F no le quitarán demasiados puntos. Cuando ganes ya tendrás de nuevo todas las habilidades en tu poder.



Desde aquí te encuentras ya muy cerca de la habitación de Artemisa. Pero antes, si quieres hacer más larga la espera. Baja de la torre.



52. ENFRENTAMIENTO INFERNAL

Antes de nada deberás preparar a tu equipo de la siguiente manera (si es que quieres ganar, claro). Sería muy útil si transformaras la carta de Laguna en "Sales Heróicas", de ese modo serás invulnerable a cualquier ataque; aunque debes estar atento ya que su efecto es temporal. Para poder usar las Sales Heróicas deberás incorporar a todos los de tu equipo el comando "Objeto".

Además de esto deberás tener una buena defensa a la magia Muerte, ya que este bichito podrá matar a todo el equipo en el primer ataque que haga. Para conseguirlo, puedes transformar objetos hasta que tengan 100 magias Muerte cada uno (Alma en pena, Hojas de sierra...). También serán de gran utilidad los comandos Resucitar y Recuperar. Y por último procura tener a todos los miembros del equipo con 9999 puntos de vida.

Después de haberte organizado de esta manera, dirígete al círculo del patio, al lado de la fuente. Desde allí cambia de equipo. Con G2 dirígete a la habitación que te comentamos al principio, la que tenía la cuerda y una gran campana en el techo. Tira de la cuerda que hay a la izquierda, al lado de la columna, y cambia corriendo al equipo de Squall. Tienes menos de un minuto para entrar en la Iglesia y atrapar al monstruo de los monstruos.

Está de más decir que este combate es totalmente optativo, es decir, que no es imprescindible para pasarte el juego sin complicaciones.



En la plaza descubrirás el verdadero objetivo de Galbadia.

Súper jefe Ente Omega

Vida: ¡¡¡1200000!!!

Lo primero que deberás hacer para ganar a este pedazo de bestia, será poner a todos los miembros del equipo magias Aura, y utilizar la magia Fusión para destruir su protección.
Acto seguido arroja Sales Heróicas a todos los miembros del grupo.
Después aguanta los ataques que te vendrán encima.
Los ataques a los que podrás sobrevivir son Meteo, Gravedad y Artema (si los tienes al máximo de vida, claro).
Los ataques que pueden matar a uno sólo del equipo son Metaenergía y cualquier ataque normal. Pero échate a temblar si hace los ataques Descarga Sísmica o Disrupción Sísmica. Este último quitará exactamente 9998 puntos de vida, momento que deberás aprovechar para echar Sales Heróicas.
Peor aún resulta el ataque Disrupción Cósmica, que matará a todos los integrantes de nuestro equipo si no están protegidos con las Sales. La magia Freno también puede ayudar a pararle un poco.
Si utilizas ataques normales, su vida aumentará. Y con las magias pasa lo mismo. Las únicas magias que le afectan son Artema y Meteo.
Los únicos ataques que resultarán eficiente serán las técnicas especiales de Zell, Squall y Rinoa. Con Zell, su ataque del delfín, la bala humana o su juicio final. Con Squall, el Súmmun (si tienes suerte y lo ejecuta) y con Rinoa, estrella fugaz.
Y después de todo esto, lo único que puedes hacer es esperar y repetir los mismos ataques una y otra vez, durante aproximadamente hora y media.
Al finalizar el combate el Ente Omega te dará un Tres Estrellas y ¡250 PH para tus G.F! Es sin duda el enemigo más difícil de todo el juego.







53. Y LLEGÓ EL MOMENTO

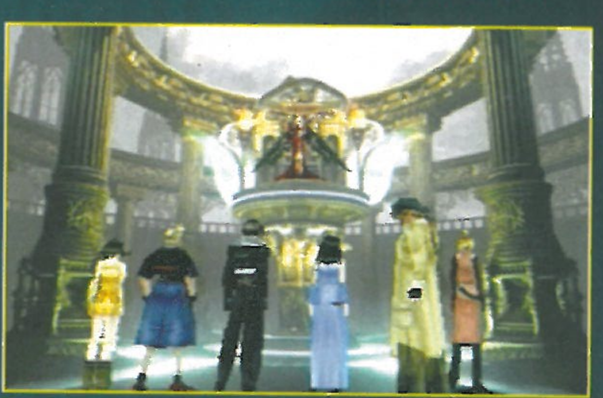
Empezamos desde la torre del reloj, donde venciste a Tiamant. Sube la rampa y entra por la puerta que encontrarás al final. Llegarás a una sala en la que verás la maquinaria del reloj. Si te fijas, encontrarás otra puerta yendo hacia abajo. Podrás subirte a las manecillas del reloj y bajar por la escalerilla que hay a la izquierda. Una vez abajo encontrarás otras escalerillas, las que te llevarán a los aposentos de Artemisa. Al final del pasillo podrás ver un punto para salvar. Aprovecha el momento para hacer unos cambios.

Deberás saber que en esta ocasión participarán todos en la lucha, es decir que deberás hacer que todos los miembros del equipo lleven enlazados varios G.F para equilibrar las fuerzas. Haz que todos lleven el comando Objetos. Si no te has atrevido con el combate anterior, convierte ahora la carta de Laguna en Sales Heróicas. Aprovecha también para transformar objetos en magias y de ese modo tener el mayor número posible de ellas para hacer buenos enlaces. Recupérate, mira si puedes mejorar algo más, salva y ve al baño, por que una vez entres en la habitación de Artemisa, te costará salir.

Al entrar Artemisa se mostrará furiosa por interferir en sus planes, pero ella se lo ha buscado. Para colmo tú no podrás elegir los miembros que quieres para tu equipo. Eso sí, cada vez que maten a uno, un angelito se lo llevará y dará paso a un nuevo compañero. Todos tendrán la oportunidad de enfrentarse a la Gran Artemisa.



Enfrente de los Aposentos de Artemisa encontrarás un punto para salvar, momento que podrás aprovechar para mejorar tus enlaces.



Por fin podrás ver a la famosa Artemisa, la cual no te dejará ni formar tu equipo, ella elegirá a los personajes que quiera (aleatorio).

Jefe Artemisa

Vida: 26200.
Vulnerable: Veneno.
Invulnerable: Sacro.

Lo primero que deberás hacer será usar la Sales Heróicas.
Te advertimos que los simples ataques la quitarán bastantes puntos de vida. Pero si no te convence, siempre puedes usar las técnicas especiales que la quitarán más.
Lamentablemente, cuando acabes con ella realmente la cosa no habrá hecho más que empezar.

Jefe Gryphus

Vida: 75000.

Usa la misma técnica que con Artemisa, los ataques simples también le hacen mucho daño pero siempre serán más eficaces las técnicas especiales.
Además puedes usar al G.F Edén, uno de los Guardianes más útiles para este combate.



Jefes Artemisa y Gryphus

Vida: 90000.

Usa a Edén y los mismos ataques que antes. Lo único que puedes hacer es tener paciencia. Suponemos que no te habrás olvidado de las Sales Heróicas ¿verdad?

Jefe Artemisa y los restos de Gryphus

Vida: 44000.

La cosa va llegando a su fin aunque queda lo peor. Usa la magia Fusión para hacerla más vulnerable. Con dos rondas, más o menos, Gryphus serán historia.



Jefazo Verdadera Artemisa

Vida: 266000.

Ahora sí que es el fin. Si prefieres tomarte un respiro estás a tiempo. No puedes hacer más que lo que has hecho anteriormente.
Los ataques especiales le quitarán más puntos de vida que un simple ataque. Las Sales Heróicas te serán muy útiles si no quieres estar recuperándote todo el tiempo, aunque sí deberás estar pendiente de cuándo se pasan los efectos.
Recuerda usar los ataques especiales: es lo que más puntos de vida le quitará.
Y después de esto sólo decirte... paciencia.



Tras vencer a Artemisa y oír durante meses los comentarios sobre la escena final, tan sólo te queda relajarte y disfrutar de media hora... ¡Brutal!







54. CÓMO LOCALIZAR LAS CARTAS MÁS DIFÍCILES

La Reina de las Cartas.

Si quieres hacer más largo el juego, puedes conseguirlo buscando por todo el mundo a la Reina de las Cartas.

Este juego funciona así. Por primera vez podrás encontrar a la Reina enfrente de la estación de tren de Balamb. Tendrás que jugar con ella y GANAR o PERDER una carta superior al nivel 8. Después, tendrás que buscarla por todo el mundo para volver a jugar con ella hasta que te diga que se dirige a Dollet. En esta ciudad, al hablar con ella (presionando X) te dará la oportunidad de preguntarle por su padre artista. De ese modo descubrirás qué cartas busca y qué cartas debes dejarte ganar para conseguir otras a cambio. Estos son los sitios donde la encontrarás:

- En **Balamb**, enfrente de la estación de tren.
- En **Dollet**, en el segundo piso del bar.
- En **Galbadia**, en el hotel de Deling.
- En **Fisherman´s Horizon**, cerca del punto para salvar.
- En **Centra**, en el hotel de Winhill.
- En **Esthar**, nada más entrar en la Residencia Presidencial.
- En **Trabia**, en el hotel del Pueblo Shumi.
- En algún lugar lejano, en la **Base Lunagate**.

Por último, si dice que quiere cambiar de aires, la encontrarás en cualquiera de estos otros sitios. Cada vez que te mande a Dollet te pedirá una carta concreta, cuando la hayas perdido podrás conseguir otras cartas a cambio, pero no jugando con ella.

- **La primera carta** que deberás perder es la de Mogurito. A cambio podrás conseguir la carta de Kiros jugando en el centro comercial de Deling con el hombre vestido de negro.
- **La segunda carta** que deseará será la de Seclet. A cambio podrás conseguir la carta de Irvine jugando con la mujer del alcalde de Fisherman´s Horizon, en la segunda planta de la estación.
- **La tercera** que tendrás que perder será la de Chocobito, a cambio de poder ganar la carta de Chocogordo jugando con el estudiante del Jardín de Balamb que está sentado frente a la biblioteca.
- **La cuarta carta** será la de Alejandro, pero podrás conseguir la de Helltrain jugando con el hombre que



Para que el juego de la Reina de las cartas funcione, deberás seguirla por todo el mundo hasta que decida ir a Dollet. Una vez allí podrás preguntarle por su padre. Sólo así conseguirás las cinco cartas.



Encontrarás la carta de Mogurito si juegas con el niño vestido de azul que corretea por los pasillos del Jardín de Balamb.

tiene puesto su tenderete de cartas en el bar de Timber.

- **Por último** deberás perder la carta de Helltrain para conseguir a cambio la de Fénix jugando con el hombre que está en la habitación de la residencia presidencial de Esthar vestidito de azul (con su camisita y su canesú).

Podrás volver a conseguir todas estas cartas jugando con el niño con hay en la casa del pintor en Dollet; pero si has perdido más cartas tendrás que volver a perseguir a la Reina de las Cartas, o bien jugar de nuevo con las personas a las que ganaste. Por ejemplo, para conseguir a Squall, deberás volver a jugar con Laguna.

La carta del Alienígena.

Para conseguir esta carta deberás estar seguro de tener en tu poder 5 Elixires. Una vez estés seguro de esto, dirígete a los siguientes lugares, con la habilidad "ningún encuentro" de Diablo, claro.

- Al Noreste de la ciudad de **Timber**, justo en la playa que hay junto al ferrocarril.
- Al lado de la ciudad de **Winhill**, cerca de las montañas.
- En una pequeña isla al Este del Jardín de **Trabia**, cerca de un pequeño estrecho rodeado por playas.
- En el Desierto **Kayukbahr**.

Una vez hayas visitado estos sitios, te habrás dado cuenta que aparee un extraño objeto al que no puedes atacar. Dirígete con el Lagunamov a la parte más al Noreste del mapa, donde está la **Meca de los Chocobos**. Podrás aterrizar con el Lagunamov en las montañas que hay al lado de este bosque. Una vez allí te volverá a sorprender el ovni. Esta vez destrúyelo y dirígete después a **Balamb**, en los alrededores donde antes estaba el Jardín. Antes es importante que pongas a todos el comando Objetos. Una vez descubras al marcianito, verás cómo te pide Elixir una y otra vez. Hazle caso y así podrás obtener la carta del Alienígena.



Para poder encontrar al alienígena, primero deberás buscar el ovni en cuatro lugares diferentes. Una vez lo hayas hecho, asegúrate de tener en tu poder 5 Elixires e incorporar el comando Objeto en tu equipo.

Los bosques de Chocobos.

Aunque no tengamos la posibilidad de usar la Pocket Station, también podremos disfrutar de un minijuego con los chocobos. En las regiones de **Trabia** y **Centra** podrás encontrar seis bosques famosos por poder obtener chocobos "de los árboles". Los seis Bosques se encuentran localizados en las siguientes zonas:

- Cerca de la casa de Edea (Bosque de la Diversión).
- Al Norte de las Ruinas de Centra (Bosque de la Soledad).
- Cerca del desierto Kayukbahr, al Sudoeste de la isla donde estaba Cactilio (Bosque del Cerco).
- Cerca del pueblo de los Shumis (Bosque de los Principiantes).
- Justo al sur del bosque situado cerca del pueblo Shumi (Bosque de los Fundamentos).
- Y al Norte del Jardín de Trabia, entre las montañas (Bosque de la Distancia).

En cada Bosque tendrás que superar unas pruebas para lograr una Mamá Chocobo.

En el **Bosque de la Diversión**, deberás conseguir que salgan los cinco chocobitos; acto seguido, colócate detrás del niño y acciona el chocosonar. Parecerá que hay otro chocobito más. Acciona el chococebo y los chocobitos se pondrán a jugar a los bolos. Acércate al chocobito que quede en pie y aparecerá la Mamá Chocobo de este bosque. Cuando lo hayas conseguido acciona de nuevo el chocosonar y, cuando dé la señal, el chococebo. Mamá Chocobo descubrirá un tesoro para ti y de ese modo te mostrará su afecto. Cada vez que entres en este bosque, te la encontrarás dispuesta a cargarte en su espalda.



Para poder conseguir la carta de Chocobito, previamente deberás encontrar los seis bosques en los que habitan estos graciosos animales. una vez hayas descubierto los tesoros de los seis bosques, deberás dirigirte a la Meca de los Chocobos y presenciar su baile.

En el **Bosque del Cerco**, tendrás que conseguir que baje sólo el chocobito del centro. Empieza accionando el chocosonar por el pasillo del centro, bajarán dos chocobitos. Después detrás del niño para que caiga el tercero y, por último, detrás de la piedra para que caiga el cuarto. Dirígete al centro para que caiga el chocobito que te permitirá coger a la Mamá Chocobo.

Con la Mamá Chocobo ya en tu poder, vuelve a accionar el chocosonar para conseguir la "muestra de afecto" de los chocobos también en este bosque.

En el **Bosque de los Principiantes**, podrás conseguir fácilmente a la Mamá Chocobo tocando las flautas en la parte izquierda del bosque. Después de conseguirla, vuelve a accionar el chocosonar para conseguir el tesoro.

En el **Bosque de la Distancia**, usa el chocosonar a la entrada del bosque. Caerán dos chocobos; colócate entre ellos para encontrar a otro. Cuando baje sólo quedará el del principio del bosque, habla con él para que venga Mama Chocobo a buscarla. Después ya sabes lo que tienes que hacer para conseguir la "muestra de afecto".

En el **Bosque de los Fundamentos**, acciona el chocosonar cerca del árbol de la izquierda. Después detrás el chocobito que quedará a la derecha. Sigue probando hasta que quede sólo el chocobito del centro. Cuando salga Mamá Chocobo... bueno, ya sabes.

En el **Bosque de la Soledad** sólo encontrarás un chocobito. Para poder encontrarlo, lo primero que deberás hacer es tener mucha paciencia. Después imagina una línea recta desde el niño hasta la pared del

fondo, de tal modo que se separe de la pared de la derecha siete pasos cortitos de Squall, aproximadamente. No hagas caso del sonido, fíjate bien en la raya que aparece en tu pantalla para ver cuando reacciona. Cuando lo consigas, podrás encontrar el tesoro si juegas con el niño a las cartas y le pides que se quite de donde está. Acciona el chocosonar y encontrarás allí el tesoro.

Cuando hayas conseguido las "muestras de afecto" de las seis Mamá Chocobo de los bosques, podrás dirigirte a la **Meca de los Chocobos**. Podrás llegar hasta ella cogiendo el chocobo que está cerca del Jardín de Trabia. Baja por la playa que queda a la derecha del mapa del mundo y cruza las aguas hasta el siguiente continente. Busca una playa por la que puedas adentrarte en el tupido bosque y encontrar, siguiendo las montañas, el "champiñón" que estabas buscando. Una vez allí el niño te dirá que las Mamás Chocobos de los seis bosques están allí. Acércate a ellas y verás el baile de los Chocobos. Cuando acaben se quedará el chocobito sólo; aprovecha para acercarte y obtener de él un carné chocobito, que en realidad es... la carta Chocobito.



Para conseguir la carta de Seifer deberás jugar a las cartas con Cid Kramer. Si no lo haces en el Jardín, puedes intentarlo en el Orfanato.

La cofradía CC.

La cofradía CC se encuentra en el Jardín de Balamb. Para poder jugar con ellos a las cartas en el cuarto disco, deberás descubrirlos a lo largo del tercer disco. La cofradía CC está integrada por siete miembros: Sota, Trébol, Diamante, Caballero de Picas, Corazón, Rey y Joker. Jugando con ellos podrás obtener las cartas de Rubí, Gilgamesh y Leviathán. Para localizarlos buscarlos en los siguientes sitios:

- **Sota:** en el Hall del Jardín, va vestido con el traje de Seed y tendrás que vencerle para jugar con Trébol. Quizá tarde en aparecer, pero lo hará. Una vez consigas encontrar a Sota, los demás miembros de la cofradía no tardarán en retarte a una partida.
- **Trébol:** Lo encontrarás merodeando por los pasillos del Garaje o de los dormitorios.
- **Diamante:** son las dos chicas que están hablando casi siempre en el panel de información del Hall del Jardín.
- **Caballero de Picas:** uno de los chicos que están sentados en el suelo, cerca del ascensor del segundo piso.
- **Corazón:** se trata de Shu, en la sala de control. De ella obtendrás la carta de Rubí.
- **Rey:** habla con la doctora en la enfermería y vuelve a tu cuarto para restablecerte. Aparecerá el Rey (sorpresa) y podrás conseguir la carta de Gilgamesh.
- **Joker:** se encuentra en la zona de entrenamiento, es el hombre que también te vende objetos. Obtendrás la carta de Leviathán.

Tras jugar con la Cofradía CC, podrás optar a jugar de nuevo con ellos en el cuarto disco, ya que los podrás encontrar en el Lagunamov.

Dónde obtener las cartas del nivel 8.

- **Chocogordo:** (mirar parte Reina de las Cartas).
- **Ángelo:** de Watts, el de la Guarida del Bosque.
- **Gilgamesh:** de la cofradía CC.
- **Mogurito:** del niño vestido de azul que corre por todo el Jardín de Balamb.
- **Chocobito:** (mirar los bosques de los Chocobos).
- **Quetzal:** de la mujer del alcalde de F.H. en el segundo piso de la estación.



Para seguir con la "cole" deberás jugar a las cartas con la Cofradía CC. Deberás esperar pacientemente que el primero de los miembros de la Cofradía te invite a jugar una partida. Una vez aparezca Sota, los demás miembros de la cofradía no se harán de rogar para jugar.

- **Shiva:** de Zoon en el barco de los Seeds Blancos.
- **Ifrit:** tras vencer a Ifrit.
- **Sirena:** en la segunda planta del bar de Dollet, jugando con el maestro de las cartas.
- **Seclet:** tras vencer a Hermanos.
- **Minotauro:** tras vencer a Hermanos.

Dónde obtener las cartas del nivel 9

- **Rubí:** de la cofradía CC.
- **Diablo:** al vencer a Diablo.
- **Leviathán:** de la cofradía CC.
- **Odín:** tras vencer a Odín.
- **Eolo:** del hombre que está frente al Hotel de Balamb.
- **Cerbero:** tras vencer a Cerbero.
- **Alejandro:** de Piet, el hombre que está en la Luna.
- **Fénix:** (mirar parte Reina de las Cartas).
- **Bahamut:** tras vencer a Bahamut.
- **Helltrain:** (mirar parte Reina de las Cartas).
- **Edén:** Al vencer a Artema.

Dónde obtener las cartas del nivel 10

- **Ward:** del profesor Odine en el laboratorio de Esthar.
- **Kiros:** (mirar en La Reina de las Cartas).
- **Laguna:** de Eleone en la Luna.
- **Selphie:** de la estudiante que está en el jardín de Trabia sentada en la estatua.
- **Quistis:** de las estudiantes del segundo piso en el Jardín de Balamb.
- **Irvine:** (mirar en La Reina de las Cartas).
- **Zell:** de su madre, en la ciudad de Balamb.
- **Rinoa:** de su padre en Deling. Primero deberás perder la de Ifrit.
- **Edea:** de Edea en el orfanato.
- **Seifer:** del director Cid Kramer.
- **Squall:** de Laguna en la residencia de Esthar.



Para conseguir la carta de Selphie, dirígete al Jardín de Trabia y juega a las cartas con la chica que está sentada en la estatua.



Podrás conseguir la carta de Quistis jugando a las cartas con cualquiera de sus fans (¿qué otro iba a tener su carta?).

Dino Crisis

A dinosaurio limpio

Si sois de los que gustáis de los ambientes angustiosos y disfrutáis con un buen susto a tiempo, a buen seguro que tenéis en *Dino Crisis* uno de vuestros juegos favoritos. Sin embargo, sabemos que no es fácil moverse por sus laberínticas habitaciones, y nos imaginamos que os puede costar descubrir las claves de sus complicados puzzles. Pues tranquilos, aquí tenéis una guía a prueba de dinosaurios.

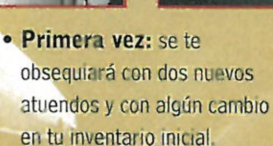
ANTES DE EMPEZAR

Antes de ponerte a leer deberías conocer algunos detalles concernientes a esta guía. Por ejemplo, los ítems que indicamos en los mapas pueden representar casi cualquier tipo de objeto común. Entre estos están las distintas municiones, materiales curativos, hemostáticos, multiplicadores, etc. Estos objetos no son fijos, es decir, la primera vez que juegues te puedes encontrar un hemostático y la siguiente es posible que halla munición para la escopeta, o incluso, que no haya nada. De este modo, los puntos en los que indicamos que hay un ítem (●) son meramente orientativos. Casi siempre encontrarás un objeto determinado, pero también es posible que no halles nada en ese lugar. Esto, sin embargo, no ocurre con las clavijas y los objetos clave como las llaves, tarjetas, etc, que siempre están en el mismo lugar.

Igualmente encontrarás diferencias en la localización de los ítems corrientes y en tu inventario inicial cuando juegues la segunda vez o la tercera, en busca de un nuevo final.

Cada vez que acabes el juego se te pedirá que escojas un bloque en la tarjeta de memoria







donde se grabará la partida. Cuando vuelvas a jugar, carga esa partida para disponer de las ventajas que has conseguido al acabar la aventura la vez anterior. Según el número de veces acabes el juego (y con un final distinto en cada ocasión) obtendrás:

- **Primera vez:** se te obsequiará con dos nuevos atuendos y con algún cambio en tu inventario inicial.
- **Segunda vez:** obtendrás el cuarto traje, un vestido de cavernícola. También notarás que tus pertenencias iniciales han cambiado un poco.
- **Tercera vez:** recibirás un lanzagranadas con munición infinita.

La Operación Supervivencia aparecerá en tu menú cuando finalices el juego con el final C y en menos de 5 horas. También deberás haber salvado la partida menos de 14 veces.

MEZCLAS

En tu inventario encontrarás una opción llamada "Mezclar". Gracias a ella puedes combinar dos items para obtener uno diferente.

Aquí te mostraremos algunas de las combinaciones más útiles, aunque es muy posible que tú encuentres alguna mezcla que también te resulte útil y que no veas aquí reflejada.

Ten en cuenta que obviaremos todas las mezclas que contengan entre sus ingredientes multiplicadores o intensificadores, ya que su efecto sobre otros objetos es el indicado por su nombre. El primero multiplicará el número de items y el segundo potenciará su efecto (curativo o sedante).

- Sedante + cualquier dardo sedante = dardos con efecto sedante más duradero.
- Mat. Curativo + Medicina de cualquier tamaño = Medicina con mayor poder curativo.
- Hemostático + Mat. Curativo = M. Pequeña.
- Sedante Fuerte + Resurrección = Veneno Letal
- Sedante + Hemostático = Hemostático plus.
- Hemostático + Hemostático = M. Pequeña.
- Sedante + Medicina de cualquier tamaño = Medicina mayor.
- Mat. Curativo + intensificador = Hemostático plus.
- Hemostático + Medicina de cualquier tamaño = Medicina mayor.

EXTRAÑOS HABITANTES

Nada más empezar ve hacia la izquierda para encontrarte con Gail. Tras una pequeña charla entra en **(1)**, la puerta que hay junto a Gail. En un rincón encontrarás la **Llave Zona Generador** y, empujando la estantería del rincón contrario, un ítem.

Sal al exterior y busca una caja de madera pegada a una pared, cerca de Gail. Si la apartas podrás recoger otro ítem. Ahora ve hacia la puerta por donde llegaste a esta zona.

Tras una corta conversación sigue a Gail hasta que des con el cuerpo sin vida de un guarda. Registra su cadáver y recoge un nuevo ítem curativo.

Entra en **(2)** y ve hasta el fondo para activar un mecanismo. Deberás colocar los cuatro cilindros de colores en el orden correcto. Éste es, de izquierda a derecha, rojo, azul, verde y amarillo, para ello escoge las siguientes acciones: derecha, centro, derecha. Luego pulsa el botón de la pared de al lado y el generador se pondrá en marcha.

Abandona la habitación y descubrirás horrorizado como Gail ha desaparecido sin dejar rastro. Y eso no es lo peor, con tanto grito has atraído la atención de tu primer enemigo, prepara tu pistola y acribilla al Velocirraptor. Tras acabar con ese mal bicho ve a la zona donde empezaste tu aventura.

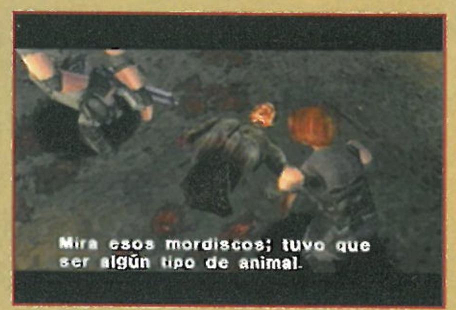
Rick contactará contigo y podrás entrar por la puerta que tienes justo enfrente de ti. Aparecerás en un pasillo con grandes cristales y, al final, una barrera láser que te impide continuar. Examina la rejilla metálica que hay en el suelo y sube al conducto de ventilación. Baja por el primer agujero que veas y caerás a un pasillo, quedando de espaldas a una puerta. Da media vuelta y pasa a **(3)**. Estás en la primera **Save Room** de la zona. Aquí podrás guardar tus avances cuando quieras.

Revisa bien la estancia y podrás recoger la **escopeta**, el **disco DDK H** y una **clavija**. Entra en la habitación contigua y descubrirás otro cadáver. Junto a él hallarás la **Llave Panel 2** y una caja fuerte que no podrás abrir de momento.

Si quieres saber algo más sobre la utilidad de los Discos DDK pulsa el botón que hay en una de las paredes y que hará que se encienda el ordenador de la sala. [No. 1, verde].



Cada vez que veas una estantería como ésta, prueba a empujarla. En más de una ocasión conseguirás algún ítem. Lo que no viene nada mal.



Descubrirás que lo que dice Gail no está muy alejado de la realidad. El problema es que no se trata de un animal demasiado corriente.

Sal por la misma puerta por la que has llegado y ve al otro extremo del pasillo para entrar en la sala de comunicaciones **(4)**, recogiendo antes munición para la pistola de un rincón.

Dentro te encontrarás con Rick. Sal de esa sala y abre la Caja de Emergencia verde que hay en la pared con la clavija que ya debes tener. Organiza tus pertenencias y repón tu botiquín.

Vuelve a la habitación **(3)** y sal por la otra puerta. Mata o esquiva al Velocirraptor y entra en **(5)**. Si no has matado al lagarto del pasillo, comprobarás lo persistentes que son en temas relacionados con la comida (o sea, tú). En esta sala hallarás un algunos items y el **Disco Code H**. Busca un **diario azul**, léelo y conseguirás la clave de la caja fuerte que hay en **(3)**. Ve allí y ábrela, la combinación es 0426. Recoge de su interior la **Llave Entrada** y un ítem. Sal de ahí y desactiva la valla láser que te impide llegar hasta **(6)**. Recoge los diversos items y sube las escaleras al segundo piso.

Retira la caja metálica y recoge un nuevo objeto. Pasa a **(7)**, mata al Velocirraptor y recoge la munición del rincón.

Continúa hasta **(31)**, allí hallarás un documento que contiene una clave, 8159. Da media vuelta y entra en **(8)**, utiliza un sedante con el Velocirraptor que está medio escondido en un rincón y ve rápido al fondo de la sala. Recoge los items que veas y abre la caja fuerte de la pared, la combinación es 8159. Dentro hallarás el **Deslizador** para la pistola, un artefacto que capacitará a tu arma para disparar balas más potentes.

Para acoplarlo a la pistola, equípate con ella y escoge el comando equipar del Deslizador. Sal de esa sala y ve hacia **(9)**.




El problema de las baterías aparecerá más de una vez.

Estos feos dinosaurios son capaces hasta de abrir puertas.


Antes de salir de esta sala es muy recomendable que salves tu partida. No te arrepentirás.

Algunos dinosaurios te perseguirán por distintas habitaciones, como ése de ahí.

EL PRIMER ENFRENTAMIENTO

Introduce los discos DDK H y Code H. El sistema para hallar la palabra clave es fácil, sólo tienes que restar a la primera fila de letras la segunda, y te quedará una palabra: HEAD.

Una vez abierta la puerta darás con un científico moribundo que te dará la **Llave Panel 1**. Recoge la munición y el **Disco DDK N** de la mesa. En la pared hay un panel en el que debes introducir las dos Llaves Panel que tienes (la SOL en la izquierda y la LEO en la derecha).

Al hacerlo se te pedirá una combinación. Ésta se obtiene al mirar del revés las dos tarjetas y juntarlas, lo que te dará la cifra 705037. Recoge la **Tarjeta Llave L** y prepárate porque vas a conocer al nuevo rey de esta jungla jurásica, el Tiranosaurio Rex.

Tras zamparse al científico muerto se fijará en ti. Arrímate a la pared contraria al ventanal y dispara con la escopeta cuando se acerque a ti. Con dos o tres impactos será suficiente para que se aleje con la boca dolorida.

Baja al primer piso por las escaleras de antes y pasa a **(10)**. Rodea el jardín y acércate al cadáver del científico para recoger el **disco Code N**, y algunos objetos más. No te vayas de ahí sin haber leído el documento. En él se da un nombre, Mark Doyle, y un número de registro, 57036, que luego te serán de utilidad.

Vuelve a **(6)** y usa los discos DDK N y Code N en la puerta que hay bajo las escaleras. El sistema a seguir es el mismo que antes, pero la palabra que deberías obtener es NEWCOMER.

Pasa a **(11)** y empuja la caja metálica que hay junto al cadáver para recibir un ítem curativo. También encontrarás una **clavija** y una Caja de Emergencia Roja. Recoge los datos del mapa de la zona central y sal por la puerta de la izquierda. Ten cuidado y afina tu puntería porque en ese pasillo te esperan dos Velocirraptores con ganas de dar guerra,


Aunque al principio las claves son fáciles, más tarde se complicarán. No te confíes.


Éste no será tu último encuentro con esta bestia. Es más resistente de lo que parece.


No dejes esta zona sin leer y anotar las cifras que hay en el papel que está junto al cuerpo.

aunque te puedes ayudar de un mecanismo de la pared que expulsa vapor.

Avanza hasta el final del pasillo y descubrirás un nuevo cuerpo sin vida. Examínalo y recoge la **clavija** y un objeto más. Entra en **(12)** y ve al fondo para recoger la **Llave Generador B1**. En ese momento aparecerá por sorpresa otro raptor desde el techo. Pulsa rápidamente X y Cuadrado para librarte de él. Por suerte llegará Gail con su inimitable estilo y dejará al lagarto como un colador.

Dirígete a **(14)** y acércate a la pizarra para leer las notas que hay escritas: "Paul Baker; nº de busca 1123; nº registro 58104". Descuelga el teléfono de la mesa y déjalo en modo "Hold" antes de salir.


Antes de pasar por esa puerta tendrás que utilizar los discos DDK que ya has encontrado.


En el medio de la sala está el mapa de la planta. Utilízalo a menudo y no te perderás.

BUSCANDO AL DR. KIRK


Usa esa batería para reponer las que faltan o están estropeadas.


Las cajitas que hay en la mesa esconden algunos items más.



Ve a **(4)** para reunirte con Gail y Rick. Tras una corta charla te encargarán que enciendas el generador de la planta B1.

Ve a **(15)**, en el exterior del edificio, teniendo cuidado con los dinosaurios que te asaltarán por el camino. Abre la verja, recoge un ítem y desciende a **(18)** por las escalerillas.

En una de las paredes verás una **batería roja**. Recógela e insértala en la pared del fondo, junto a las otras tres. El mecanismo es igual que antes. Para colocar las baterías en orden pulsa derecha, centro, izquierda, derecha, centro, derecha. Activa el generador con el botón de la pared de la derecha y da media vuelta.

Empuja la estantería metálica para recoger una **clavija** y regresa a **(4)**. Gail y Rick tendrán una discusión sobre las prioridades de la misión. En tu mano está el apoyar a uno o a otro. Gail apuesta por buscar al Dr. Kirk y Rick quiere encontrar a vuestro compañero Tom.

Si escoges la opción de Gail, sal de **(4)** y ve a la izquierda, desactiva la valla láser y baja las escaleras hasta el piso inferior. Corre hasta **(16)** sin pararte a mirar a esos, aparentemente, tiernos dinosaurios, los Compis.

Dentro encontrarás algunos objetos y una **Tarjeta ID**. Observa las dos pequeñas cajas metálicas que hay sobre una mesa, en ellas encontrarás algunos items pero para abrirlas necesitarás una llave que todavía no tienes.

Sal al pasillo y corre hasta la puerta del fondo para que los Compis no te alcancen. Tras una escena en la que aparecerá el Dr. Kirk, pasa por la puerta que hay a la derecha de la verja metálica que se ha cerrado. Ve a **(17)**, pero permanece alerta cuando pases al lado del hueco de un ascensor, en la pared de la derecha. Un Velocirraptor saldrá como una exhalación a por ti y aparecerá el letrero de "Danger". Ya sabes qué hacer.

Desactiva la valla láser de la derecha y entra en **(18)**. Sube las escaleras y ve a **(19)**, junto a la sala **(3)**. Recoge el **Disco Code E**, una **clavija** y el **D. Recoge Huellas**. También hay una Caja de Emergencia amarilla en la que podrás usar la clavija que has encontrado.

Dirígete hacia **(10)** y utiliza el Recoge Huellas en los restos del científico. Ve a **(14)** y utiliza la Tarjeta ID en el ordenador, introduce el código 57036, y reescribe la Tarjeta ID. Ahora dirige tus pasos hacia el punto desde donde comenzaste tu aventura y entra en **(20)**.

Acaba con los dos dinos y recoge dos items. Entra en **(21)** y prepárate para conocer formalmente a los habitantes alados de esta peculiar isla, los Pterodáctilos.

Nada más aparecer el mensaje "Danger", aporrea los botones O y Cuadrado como un loco para zafarte de sus garras.

Recoge tu arma y el ítem del rincón. No pierdas un segundo y ve hacia las cajas que hay junto a la puerta que lleva a **(22)**, examínalas y te harás con una **clavija**. Ahora pasa a **(22)** y coge el **Disco DDK L**.

Acércate al cuerpo del pobre Tom y recoge el **Disco Code L**. Sal por la puerta automática y recoge los datos del mapa de la zona. Continúa hacia **(23)** donde tendrás que esquivar las embestidas de más dinosaurios voladores. Baja la escalerilla y recoge la **Tarjeta Grúa B1** del suelo. Ve al otro extremo de la habitación y descubrirás seis paneles de control. Están ordenados en dos columnas de forma que los numeraremos del uno al seis empezando por la columna de la izquierda, la que está más cerca de la pared:

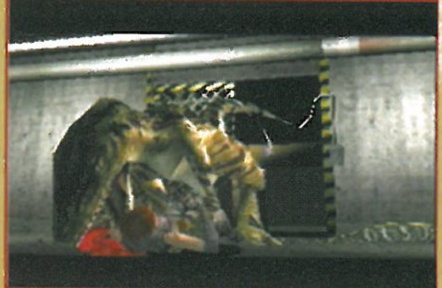
1	4
2	5
3	6

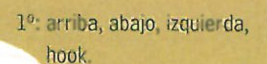
Cada panel de control tiene tres botones, de tres colores diferentes: rojo, verde y azul. Pulsa los botones que te indicamos de cada panel en el siguiente orden: 3 rojo; 4 rojo; 2 verde; 5 verde; 1 azul; 6 azul. Así las tuberías se colocarán en la posición correcta.

Vuelve a **(21)**, y prepárate para otra situación "Danger" si no quieres acabar mal. No intentes retroceder más allá de **(21)** o te verás en graves apuros al ceder el suelo bajo tus pies. Activa el interruptor del panel central y el ascensor bajará para llevarte a **(24)**.

Sube las escalerillas y usa la Tarjeta Grúa B1 en el panel de control de la grúa. Tendrás que usar el gancho para retirar los contenedores metálicos y así


No te confíes con los compis. Son más peligrosos de lo que crees, así que procura esquivarlos y tendrás munición para bichos más "imponentes".


Los dinosaurios pueden estar ocultos en los sitios más insospechados, como en ese hueco de ascensor. Manténte alerta todo el tiempo.



poder salir por el otro lado de la sala. Introduce las instrucciones en este orden y, tras cada secuencia, ejecútalas:

1º: arriba, abajo, izquierda, hook.
2º: izquierda, release.
3º: arriba, hook.

Ahora escoge la opción Exit y habrás despejado el camino. Retira la estantería para coger un ítem curativo y ve hacia el cadáver del otro extremo de la estancia. Lee el documento y recoge algún objeto más. Sal por cualquiera de las dos puertas y dirígete a **(11)**.

Si has hecho caso a Rick: ve a **(67)**, en el exterior de las instalaciones. Pasa a **(20)**, donde te recibirán dos Velocirraptores. Acaba con ellos y recoge los ítems que veas.

Entra en **(21)** y prepárate para una nueva situación de "Danger", provocada por un tipo de dinosaurio que no habías visto hasta ahora, los Pterodáctilos. Coge los ítems que haya por la zona y examina las cajas de madera que hay junto a la puerta que lleva a **(22)** para hacerte con una **clavija**. Cuando entres a **(22)** encontrarás a Tom moribundo y te dará el disco **Code L**. Coge el **disco DDK L** de la mesa y sal por la otra puerta. Toma los datos del mapa de la pared y sal al pasillo que lleva a **(23)**.

Evita a los Pterodáctilos y coge el ítem curativo. Una vez en **(23)** baja las escalerillas y coge la **Tarjeta Grúa B1** del suelo. En una parte de la sala verás seis paneles de control. Éstos están ordenados en dos columnas de forma que los numeraremos del uno al seis empezando por la columna de la izquierda, la que está más cerca de la pared:

1	4
2	5
3	6

Cada panel de control tiene tres botones, de tres colores diferentes: rojo, verde y azul. Ahora pulsa los botones que te indicamos de cada panel en el siguiente orden: 3 rojo; 4 rojo; 2 verde; 5 verde; 1 azul; 6 azul. Las tuberías se colocarán en la posición correcta. Sal de esa estancia por donde has venido y un Pterodáctilo provocará otra situación de "Danger".

Vuelve a **(21)** y enciende en el montacargas central, activándolo con el interruptor verde. Antes de bajar, entra en **(22)** para que te sigan Rick y Tom. El montacargas te dejará en la planta B1, en **(24)**.

Sube por la escalerilla para poder activar la grúa con la tarjeta que encontraste en **(23)**.

Tendrás que utilizar el gancho para retirar los contenedores metálicos y así poder salir por el otro lado de la sala. Introduce las instrucciones en este orden y, tras cada secuencia, ejecútalas:

1º: arriba, abajo, izquierda, hook.
2º: izquierda, release.
3º: arriba, hook.

Ahora escoge la opción Exit y despejarás el camino. Aparta la estantería que hay cerca de la mesa de control y coge un ítem.

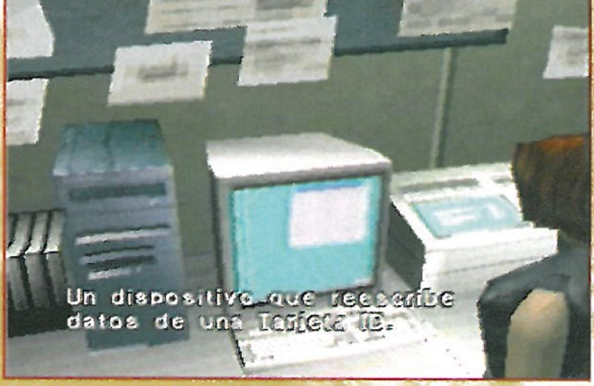
Exteriores

Baja las escalerillas, atraviesa el almacén y lee el documento que hay junto a los restos del científico. Sal por una de las puertas que llevan a **(17)**. Avanza por el pasillo hasta que llegues a **(16)**. Allí descubrirás que todos los esfuerzos por salvar a Tom han sido en vano. Registra la habitación y obtendrás numerosos ítems.

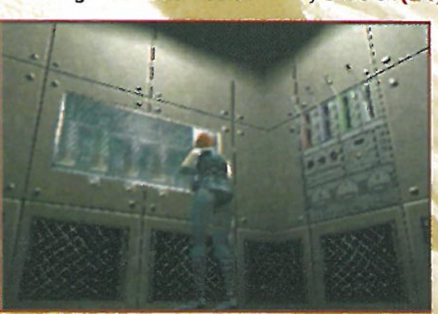
Coge la **Tarjeta ID** y ve a la habitación contigua. Allí verás dos cajitas rojas que necesitan un llave especial para abrirlas. Ve a **(18)**, teniendo mucho cuidado con el Velocirraptor que te asaltará por sorpresa en **(17)**.

Sube a la superficie por la escalerilla y ve a **(18)**. Toma el **disco Code E**, una **clavija** y el **Recoge Huellas**. Podrás utilizar una Caja de Emergencia y leer un documento.

Sal y ve a **(11)** para usar el Recoge Huellas en el cuerpo del científico. Sal por la otra puerta y entra en **(14)**. Usa la Tarjeta ID en el ordenador que hay en un rincón e introduce este código: 58104. Usa las huellas que recogiste y reescribe la Tarjeta ID. Ahora sal de ahí y regresa a **(11)**.

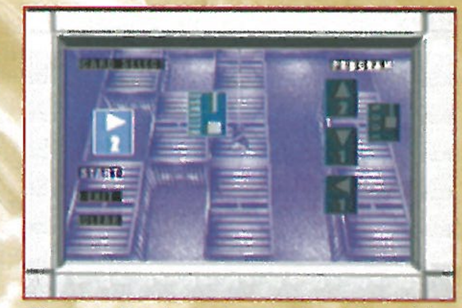


Tendrás que reescribir tarjetas de identificación muchas veces. Pero para ello necesitas los códigos correctos. Éstos están anotados en los documentos que irás encontrando y, claro, en esta guía.



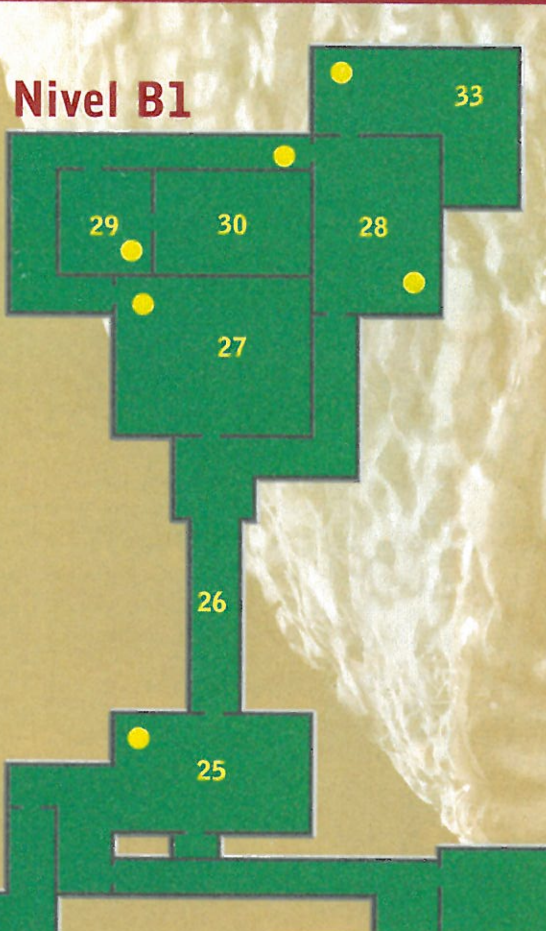

Antes de ponerte a pulsar a lo loco los botones de esos paneles, consulta la guía. Cuando lo hagas correctamente podrás proseguir tu camino.




El manejo de grúas será constante a lo largo del juego. Utilízalas para apartar los bloque y contenedores que obstaculizan tu camino.



EL LABORATORIO SECRETO



Súbete en el elevador de la izquierda. Mientras subes aparecerá un Velocirraptor por sorpresa a través del la escotilla del ascensor. Una nueva situación de "Danger".

Sitúate, estás en **(25)**, lee el documento, coge los ítems que veas y pasa a **(26)**. Para ello tendrás que descifrar una nueva clave de los discos DDK, ésta es LABORATORY. Desactiva la valla láser y corre esquivando a los dos dinos.

Entra en **(27)**, donde te espera otro Velocirraptor. Recoge la **Mira** para la pistola y un objeto curativo. Sal de ahí por donde has venido y ve a **(28)**, desactivando la valla láser que te corta el paso.

En la entrada a esta habitación hay una Caja de Emergencia Roja en la que podrás organizar tus bolsillos. Coge el **destornillador** de la caja de herramientas y algunos ítems. Lee el documento y sal de ahí por la otra puerta de la sala. Desactiva la primera valla láser y coge los objetos que veas. Abre también la Caja de Emergencia verde.

Entra en **(29)** y hazte con el **Disco DDK E** y con una **clavija**. Examina el monitor que hay en la mesa y apunta el código que te ofrece: 7248.

Vuelve a **(28)** e introduce el código que acabas de obtener. Vuelve a **(29)** para acceder a **(30)**. Acércate a los controles que hay junto al cristal y selecciona los colores en este orden: verde, rojo, azul. Ahora puedes pasar a la cámara de gas sin ningún peligro.

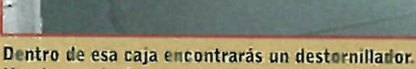
Habla con el científico moribundo y te dará el **Chip B1** con los números 3695. Cuando fallezca registra su cuerpo y obtendrás la **Llave Pequeña**, que te servirá para abrir las cajitas de **(16)**.

Al salir de la cámara aparecerá otro lagarto, lo que producirá la inevitable situación de "Danger". Sal rápido de la cámara y déjalo encerrado dentro: puedes escoger entre dejarlo vivo o aniquilarlo con los gases.

Ve a **(27)** y utiliza el Chip B1 en el ordenador que hay a la izquierda de la puerta por la que has entrado, usando como código la cifra 3695. Aparecerá una pantalla con un bloque de celdas, unas rellenas y otras vacías. Tendrás que cambiar las celdas de lugar para obtener el orden correcto. Mira el Esquema 1, los números representan las posiciones que puede adoptar el cursor. Tienes que pulsar X el número de veces indicado en cada una de estas posiciones y en este orden: 6 dos veces, 5 una vez, 3 una vez. Ahora usa la Chip B1 para abrir un compartimento en la fila central y obtener la **Tarjeta Llave R**.



Dispara a los lagartos desde el otro lado de las vallas láser y evitarás algunos arañazos.



Dentro de esa caja encontrarás un destornillador. Una herramienta, como verás, imprescindible.



Usa la mesa de control y ayuda a ese pobre hombre del interior.



Ahora él te lo agradecerá entregándote algunos objetos.

LOS EXPERIMENTOS DEL DR. KIRK

Vuelve a **(28)** para utilizar esta última tarjeta en la ranura que hay a la derecha del monitor grande. En ese momento vendrá Gail y te echará una mano para abrir una puerta secreta que conduce a **(33)**. Antes de poder pasar deberás utilizar los discos DDK, el código en esta ocasión es ENERGY. Entra y podrás leer un diario y recoger algún ítem.

Retira la estantería metálica y hazte con otra **pieza de la escopeta**. Acércate al panel de control que hay en el centro de la sala y pulsa, en este orden, los botones gamma, beta, alfa.

Regresa a **(28)** y saltará la alarma, lo que os dejará encerrados a Gail y a ti en esa habitación. Aproxímate al panel metálico que contiene los circuitos electrónicos y usa en él el destornillador que cogiste. Tendrás que resolver otro problema lógico. Ante ti hay tres paneles diferentes con los que tendrás que construir un único panel, el que ya aparece dibujado en la esquina inferior izquierda. Selecciona el segundo panel, pulsa X y gíralo a la derecha una vez. Vuelve a dejarlo en su lugar pulsando triángulo. Escoge el tercer panel y hazlo rotar también una vez a la derecha. Ahora colócalos, pulsando X, en el siguiente orden: el tercero, el primero y, por último, el segundo.

Tras una escena se te ofrecerá de nuevo la opción de

elegir entre dos alternativas, la de Gail y la de Rick.

Si escoges la opción de Gail equípate bien con kits médicos y munición abundante porque te enfrentarás a un montón de dinosaurios.

Sal al pasillo por la puerta noroeste de la sala. Desactiva la valla láser e intenta esquivar a los dos Velocirraptores que hay tras ella. Entra en **(27)**, donde te esperan otros dos dinosaurios. Éstos son fáciles de esquivar así que pasa rápido a **(26)**. Aquí habrá dos lagartos más si no has acabado con ninguno de ellos anteriormente.

Una vez en **(25)**, esquiva al único bicho que hay y avanza hasta **(17)**, donde tendrás que enfrentarte a otro más. Entra en **(24)**, donde se producirá una escena que tendrá como protagonista al Dr. Kirk.

Si hiciste caso a Rick entra en **(33)**, salvando la partida antes. Ve al fondo de la habitación y enciende el ordenador. Rick contactará contigo y te dará instrucciones. Para abrir la escotilla tienes que memorizar (mejor utiliza papel y lápiz) las letras que van apareciendo y luego introducirlas en el mismo orden



Si te enfrentas a dos dinosaurios a la vez, procura dejar a uno sedado y mata al otro tranquilamente.



Cuando te acorralen contra una puerta, no dudes en huir por ella. Dentro tendrás más espacio.

en el que aparecieron. Éstas se mostrarán de forma aleatoria por lo que no te podemos dar los códigos directamente. Tendrás que repetir el proceso varias veces, cada vez más difícil, hasta que abras la escotilla de tu izquierda. Sólo tienes dos oportunidades para acertar todos los códigos. Si te equivocas las dos veces, reinicia desde la partida salvada. Una vez abierta, entra por la escotilla y aparecerás en **(24)**, donde comenzará una animación.



Esa escotilla sólo la abrirás si sigues las recomendaciones de Rick en el laboratorio secreto.

INTENTANDO ESCAPAR

Subterráneo

Cuando tengas en tu poder la **Tarjeta ID de Comunicaciones** mira el mapa porque tendrás que ir a la sala de comunicaciones, **(4)**. Una vez allí usa la Tarjeta ID de Comunicaciones en la puerta del elevador. Pulsa el botón que hay en el interior del ascensor y sube hasta **(32)**. Recoge la munición y abre la Caja de Emergencia roja si tienes alguna clavija. Examina la cajita que hay en la pared, junto a la otra puerta, y recibirás la **Llave Activar Antena**. Antes de salir tendrás la oportunidad de salvar, hazlo.

Sal al corredor por esa segunda puerta y ve hacia **(31)**. Usa la Llave Activar Antena en el panel de mandos para que la parabólica haga su trabajo. Sal y Rick contactará contigo aunque la comunicación tendrá que interrumpirse por motivos de "peso". Tu amigo, el T-Rex, entrará en escena.

No te pares ni un segundo y ve corriendo hacia la puerta que lleva a **(32)**. Colócate lo más pegado posible al rincón sudeste y date la vuelta para dispararle cuando esté cerca, unos cuantos disparos serán suficientes para escapar.

Ve dirigiéndote hacia **(10)**. Nada más salir al exterior aparecerán dos Pterodáctilos. Tendrás que ir hacia la puerta de la derecha, junto al cadáver, esquivando los vuelos rasantes de estos seres. En ese corredor podrás coger algún ítem.

Empieza a correr y no pares porque aparecerán dos Velocirraptores, uno a medio camino y otro casi al final, para cortarte el paso. Sin perder un segundo entra en **(34)** y sube las escalerillas para hacerte con el **lanzagranadas** y algo de munición para él. Baja y te darás cuenta que unas cajas te impiden continuar hasta el fondo de la habitación. Teniendo en cuenta que sólo puedes mover las cajas de madera, observa el esquema:



Los números representan las cajas de madera si las cuentas desde la izquierda de la habitación. Muévelas en la dirección que indican las flechas y siguiendo el orden lógico de los números, es decir, primero la 2, luego la 3, luego la 4... Una vez despejado el camino, recoge algunos ítems y pasa a **(35)**. Tu gozo en un pozo, el Tiranosaurio Rex a desintegrado el helicóptero que os permitiría salir de la isla y ahora va a por ti.

Tendrás que esquivarlo corriendo alrededor de los restos del helicóptero. Tras unas cuantas vueltas, Rick te llamará desde una de las dos puertas que hay en el helipuerto. Síguele y bajarás hasta un pasillo que lleva a **(36)**. Entra en esa sala teniendo cuidado con los Compis. Examina el cadáver que hay al fondo y recoge la **Tarjeta Zona de Pruebas** y un ítem. Sal y ve a **(38)**.

Tras la animación recoge la munición y algún objeto más del hangar y entra en **(39)**. Busca el departamento en el que se guardan las baterías de colores y coge la **batería blanca**. Aparta la estantería metálica que hay al fondo para hacerte con un poco más de munición. Sal y dale la batería a Rick, después síguele a **(40)**.



No podía faltar entre esta fauna algún saurio volador que complicará más las cosas.



El lanzagranadas que acabas de encontrar es muy, muy útil. Compruébalo tú mismo.

No dudes ni lo más mínimo en decir que sí. Lo que viene ahora es muy gordo, palabra.



Ya te avisamos. Corre hasta el otro extremo si no quieres acabar de golpe la partida.

LA ÚLTIMA ESPECIE EN DISCORDIA

Toma de las Tarjetas 1 y 2 Grúa B3 y diversos items, incluyendo el que se esconde tras la estantería. Si tienes alguna clavija en tu poder podrás utilizarla en cualquiera de las dos Cajas de Emergencia que hay en esa misma estancia, una roja y otra amarilla. Salva la partida si crees que lo puedes necesitar y sal por la otra puerta y para llegar a **(41)**.

Junto a un contenedor azul hallarás un ítem. Tras hacerte con él entrará en escena un nuevo tipo de bicho que no habías visto todavía. Se trata de un dinosaurio parecido a un Velocirraptor pero que es mucho más fuerte y resistente. Esto provocará una nueva situación de "Danger" de la que sólo tus rápidos reflejos podrán sacarte.

Si no era suficientemente complicado ya con uno de estos bichos, aparecerá un segundo lagarto por otro lado. No te pares a matarlos y ve rápidamente a la puerta que lleva a **(42)**. Mata a uno de estos lagartos y recoge la **Tarjeta 3 Grúa B3** y la **Llave Zona de Pruebas**. Vuelve a **(41)** y sube las escalerilla rápidamente para que los no te den alcance los dinosaurios.

Encontrarás otra escalera que lleva a un panel de control con el que podrás manejar una grúa. Gracias a ésta podrás llegar hasta el cadáver que viste antes con un disco. Utiliza las Tarjetas Grúa B3 para activarla. El manejo de la grúa es idéntico a la vez anterior, sólo que esta vez tendrás que ejecutar las siguientes secuencias de órdenes:

1º: derecha, hook.
2º: izquierda, release.
3º: arriba, hook.
4º: release.
5º: derecha, arriba, hook.
6º: arriba, abajo, release
7º: derecha, arriba, abajo, hook.

Pulsa Exit y baja hasta el suelo para recoger el **Disco DDK W** que hay junto al cadáver.

Dirige tus pasos hacia **(44)** utilizando la Llave Zona de Pruebas. Ten mucho cuidado porque aquí te esperan otros dos dinosaurios como los de antes, y además el pasillo no es lo suficientemente ancho como para esquivarlos con facilidad. Si tienes munición abundante no dudes en acabar con ellos porque te darán la lata en más de una ocasión.

Antes de entrar en **(45)** recoge la munición que hay al fondo. Si no has matado a los dinosaurios del pasillo anterior,



Las clavijas escasean bastante, procura cogerlas todas.

actúa rápidamente porque uno de ellos atravesará la puerta por la que has entrado.

Toma los datos del mapa que hay en la pared y examina el cadáver para hacerte con otra **clavija**. Ahora pasa por la puerta metálica doble que lleva a **(46)**. Otros dos dinosaurios (ya empiezan a cansar ¿eh?).

No pierdas un segundo y corre a las escaleras que hay en el lado derecho del pasillo y que llevan al piso B2. Avanza por el corredor recogiendo el ítem y esquivando al Velocirraptor hasta entrar en **(47)**. Pasa a la sala contigua y recoge el **Disco DDK S**, una **clavija** y el **Chip 1 B2**. Lee el documento que hay en la mesa y apaga la molesta alarma manipulando la mesa de control.

Vuelve al pasillo por el que llegaste a esta habitación. Sube al conducto de ventilación que hay junto a la puerta y sigue, recogiendo todos los ítems que veas por el camino, hasta dar con el agujero de salida.



Antes de utilizar la grúa deberás tener la correspondiente llave.



UNA NUEVA RUTA DE ESCAPE

Busca en el pasillo la **Tarjeta Llave Lv C** y tómala. Justo en ese momento aparecerá un Velocirraptor, pero más fuerte de los que has visto hasta ahora. Estos dinosaurios se distinguen por la tener la piel de la cabeza de un tono azulado. Haz lo debido en situaciones de "Danger" y acaba con él sin contemplaciones.

Un compañero de especie anda por ese mismo pasillo, acaba con él o limítate a esquivarlo. También encontrarás algún ítem y dos Cajas de Emergencia que te permitirán reponer tu inventario.

Entra en **(48)** y recoge el **Disco Code W**, sin hacer caso a los paneles de control, de momento. Sal al pasillo y entra en **(49)** donde encontrarás a Gail, aunque no estará muy hablador precisamente (bueno, ¿y cuándo lo ha estado?).

Examina la estantería que hay frente a la puerta y descubrirás una **clavija**. Ahora tienes que volver al piso B3, y dirigirte a **(45)**. Utiliza los discos DDK W y Code W en la puerta sur de esa sala. La contraseña es WATERWAY.

La sala a la que accederás es la **(50)** y ahí podrás encontrar una **clavija** en el cadáver del científico que hay en un rincón. Ve al centro de la sala y aparecerá Rick. Una vez que acabe la charla coge el **Chip 2 B2**, con una cifra inscrita: 0392. Regresa a **(38)** y aparecerá el Tiranosaurio Rex. No te pongas a temblar tan pronto porque, afortunadamente, caerá a tus pies medio inconsciente.

Recoge la **batería** que colocaste antes en la vitrina de cristal y entra en **(39)**. Colócala en el sitio donde la encontraste y pulsa los botones en este orden: A, C, D. Aprieta el botón que hay en la pared y vuelve a **(38)**. Pasa a **(51)** por la compuerta metálica. Examina los cuerpos destrozados de los científicos y coge la **Tarjeta Llave Entrada Puerto**, el **Disco DDK D** y una **clavija**.

Regresa a **(50)** y empezará una animación que te dejará en **(53)**, recoge el **Disco Code S** y ve a **(47)**.

Utiliza el Chip 1 B2 en la ranura izquierda del ordenador

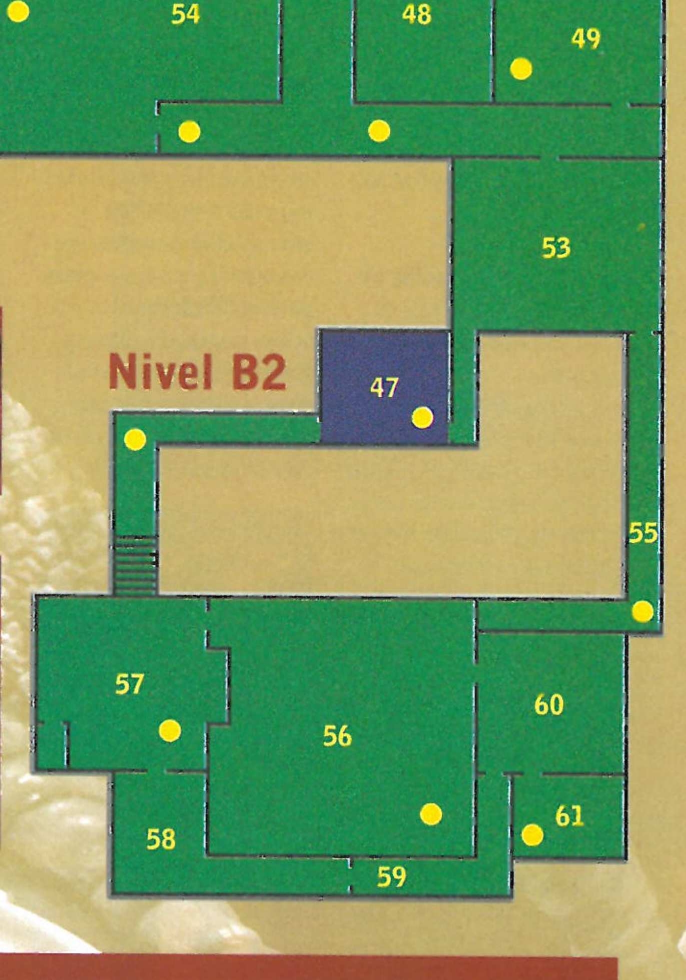
de la sala contigua y el Chip 2 B2 en la ranura derecha, ahora introduce el código 0392 y se te presentará otro puzzle de "celdas" como el de antes.

Esta vez tienes dos bloques de celdas. El de la izquierda será el A y el de la derecha el B. Las celdas quedarán numeradas de la misma forma que en la anterior ocasión. Este esquema (ver Esquema 1) vale tanto para las celdas del bloque A como para las del B.

Bien, teniendo esto en cuenta y situándote primero en el bloque A, pulsa, en este orden: 6 dos veces; 5 una vez; 4 una vez; 5 dos veces; 4 dos veces.

Ahora sitúa el cursor en el bloque B y escoge: 7 dos veces; 6 dos veces; 3 una vez; 4 una vez; 5 dos veces; 4 dos veces.

Tras esto deberían quedar las celdas rellenas en la parte más baja de su correspondiente bloque. Ahora escoge el botón que intercambia las celdas y listo.



No escatimes con las medicinas, o perderás mucha velocidad.



Este tipo de dinosaurio es más resistente que el resto.

Si Regina mira a esa trampilla será por algo. Prepárate.

Tras esa puerta descubrirás una nueva ruta de escape, aunque no totalmente libre de peligros.

No te molestes con esos ordenadores. El experto en esos temas es Rick. Lo tuyo es la acción.

EL GENERADOR PRINCIPAL

Ve a la puerta que todavía no has abierto de esa sala. Utiliza los discos DDK e introduce la palabra STABILIZER. Dirígete a **(53)** y abre la puerta que está más al norte. Ve hacia la izquierda y desactiva la valla láser, teniendo cuidado con el raptor que hay al otro lado. Coge un ítem y entra en **(54)**. Dentro te espera otro dino, acaba con él y coge el **Disco Code D**. Acércate a la vitrina que hay en un rincón y mete la clave 1281 para obtener una nueva **pieza de la escopeta**.

Antes de regresar a **(53)** coge una **clavija** del suelo. Abre la única puerta de las tres que todavía no has abierto. El código es DOCTORKIRK. Pasa **(55)** y utiliza los Chip B2 para abrir las compuertas que se interponen en tu camino.

Llegarás a una grandiosa sala, la **(56)**. Avanza de frente y activa el mecanismo de la pared para desplegar un puente móvil. Continúa recto hasta **(57)** y baja por las escaleras. Recoge la **Tarjeta Llave Lv B** en los paneles que hay bajo la escalera y ve a la derecha. Lee el diario de un científico y retira el armario para coger un ítem. Sube las escaleras por las que bajaste y toma una **clavija** junto a unas pantallas azules.

Sal por la puerta sur de la sala, que lleva a **(58)**. Guarda los datos del mapa y lee un documento, en él se te da una cifra "nº de registro Dr. Kirk: 31415". No hagas mucho caso al científico moribundo y acércate a un panel que hay junto a la mesa. Tendrás que resolver un nuevo problema en el que los circuitos vuelven a ser protagonistas.

Selecciona el primer panel (empezando por la izquierda) y hazlo girar una vez a la izquierda, déjalo en su sitio y escoge el segundo para girarlo también una vez a la izquierda. Suéltalo y coloca los paneles en este orden: B, C, A.

Repón tus bolsillos con una de las dos Cajas de Emergencia que hay en la pared y sal a **(57)** por la puerta por la que llegaste. Examina el ordenador que tienes justo enfrente. Lee las instrucciones para activar el generador y, tras una corta animación, vuelve a **(58)**.

Verás que el científico del rincón está más muerto que antes. Examina su cadáver y recoge una nota en la que hay escrita la cifra 1281, aunque ya has dado utilidad a esa cifra anteriormente (¿recuerdas la vitrina de la habitación **(54)**?). A la derecha del cadáver hay un panel ensangrentado y con unas huellas marcadas. Como habrás adivinado, deberás utilizar el Recoge Huellas en esas marcas. Ahora avanza por la habitación hacia la puerta del otro extremo y se producirá una escena.


Antes de ponerte con ese panel de control retira el armario de la derecha y escucha la grabación. Después tendrás que repetir la melodía del final.


Usa los distintos accesos de las cajas de emergencia para poder reponer tu invetario desde cualquier caja. Aunque dependerán del color.

Estás en **(59)**, continúa un poco hacia adelante y Dr. Kirk aparecerá con una actitud bastante agresiva. Afortunadamente Gail andaba por allí y te echará una mano. Recibirás la **Tarjeta Llave Lv A**. De nuevo te encuentras ante un dilema.

Si escoges la opción de Gail sigue leyendo. Estás en **(60)**, sal por la puerta Oeste que lleva a **(56)** y entra en **(57)**. Entra en el ascensor y desciende. Estás en **(45)** y tienes que ir hasta **(43)**. Hasta llegar allí te encontrarás con un montón de dinosaurios. Toma el camino que recorre estas habitaciones: **(44)**, **(38)**, **(40)**, **(41)** y **(42)**. Una vez en **(43)** lee el documento en la cabina de la derecha y pasa a la habitación contigua. Usa el pequeño elevador y recoge el **Inicializador** (azul) y el **Estabilizador** (blanco).

Si sigues la recomendación de Rick obtendrás el **Disco Proyecto**. Ve a **(53)** y abre la puerta que tiene dibujada una A roja y que lleva a la sala central. Lee el documento que encontrarás y busca una **pieza para el lanzagranadas** que la hará más rápida y potente. Aparta el mueble que hay a la derecha de la puerta y coge una **clavija**. También verás un dispositivo que al activarlo reproducirá una conversación grabada. Al final de ésta sonarán unas notas musicales. Quédate con la "melodía" y examina la mesa de control central. Usa el Disco Proyecto y repite las notas que has escuchado, desplazándote por los números y formando la siguiente cifra: 367204. Se abrirán dos compartimentos y dejarán al descubierto dos piezas: **Pieza Central I y II**.

Dirígete a **(48)** y enciende el ordenador de la pared sur. Usa el Disco Proyecto e introduce el código 0204. Coge la **Pieza Protectora 1-A** y la **Pieza Protectora 2-A**. Enciende ahora el ordenador de la pared este, usa también el Disco Proyecto pero introduce esta vez la cifra 0367 para poder coger la **Pieza Protectora 1-B**. Ahora sal al pasillo y ve a **(54)**, entra en la cámara que hay en esa sala y busca un recipiente de cristal en la que poder utilizar el Disco Proyecto.

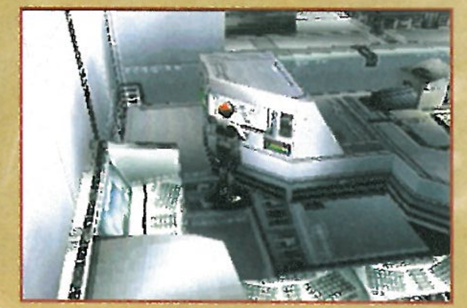
La última pieza quedará a tu disposición, **la Pieza Protectora 2-B**. Activa la máquina central y usa todas las piezas en ella. Aparecerá una pantalla en la que tendrás que montar las piezas de forma correcta haciendo girar la pieza central. No tendrás muchos problemas para montar las dos. Recoge el **Inicializador** y el **Estabilizador** y sal del laboratorio.



Escuchar la grabación sólo te será útil si has seguido los consejos que te dio Rick.

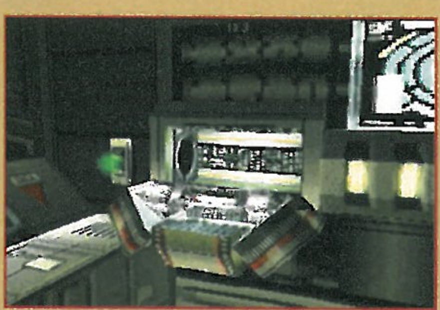


Para reunir todas las piezas que necesitas para volar la instalación deberás manipular algunos ordenadores. Asegúrate de conseguir las claves.



Aquí encontrarás la última pieza. Ahora sólo te faltan montarlas mediante la maquinaria que hay a la derecha de esa vitrina. No será muy difícil.

PROVOCANDO UNA SOBRECARGA



Coloca el Estabilizador y el Inicializador en sus vainas para conseguir tu objetivo final.



Ese armario tiene un aspecto sospechoso. Retíralo y descubrirás que hay más ítems de los que crees.

Recoge el mapa de la pared y examina la sala. Te darás cuenta de que el científico se mueve bastante menos que antes. Acércate y verás que antes de morir le dio tiempo a escribir una nota con su sangre.

Regresa a **(47)**, acércate al ordenador que hay junto al cadáver del científico e introduce la Tarjeta ID. Escribe el código 31415 y usa las huellas dactilares que hay almacenadas en el Recoge Huellas para obtener una nueva Tarjeta ID.

Si antes has escogido la opción de Rick no hagas caso de las instrucciones que se dan para la habitación **(53)**.

Una vez en **(53)**, abre la puerta que lleva a la sala central y que tiene dibujada una A roja. Si quieres, lee el documento que hay encima del panel de control y retira el armario de la derecha para hacerte con una **clavija**. Olvida todos los mecanismos de esa sala y recoge las **piezas del lanzagranadas** que hay en un rincón a la derecha.

Dirígete a **(57)** y activa el generador mediante la terminal que hay justo enfrente de la puerta que lleva a **(58)**. Vuelve a **(56)**, cruza el puente desplegable y pulsa el botón verde que hay junto a la mesa de control. Ahora introduce el Estabilizador en la vaina y baja en el elevador que hay en esa misma estancia, en la esquina sudeste, a otra pasarela. Avanza y encontrarás otro interruptor verde que hará que puedas colocar el Inicializador.

Continúa por esa pasarela y activa el ordenador que hay al fondo. Recoge la **clavija** del suelo y vuelve al elevador para llegar a la pasarela superior. Activa el ordenador que hay junto al mecanismo que utilizaste para insertar el Estabilizador.

Tras una "alarmante" escena ve a **(61)**. Por el camino encontrarás un Velocirraptor que te perseguirá por **(58)** y **(59)**, pero si no te paras no le dará tiempo a hincarte el diente. Cuando llegues a **(61)**, Gail te dará un **Receptor de Señal** y una escena te llevará a **(50)**. Aquí se te planteará el último dilema. Debes tener en cuenta que dependiendo de lo que hagas a partir de ahora llegarás a un final determinado de los tres posibles.



En el laboratorio del Dr. Kirk hallarás más pistas sobre lo sucedido en la isla Ibis.



Ese enorme armatoste de la derecha es el generador de la peligrosa Tercera Energía.

ADIÓS A LA ISLA IBIS

Final A: escoge la opción de Gail y mira el mapa, tendrás que ir a **(54)** o a **(43)** dependiendo de las opciones que hayas escogido durante el juego. Tanto en el camino hacia una como hacia la otra encontrarás un montón de dinosaurios que te complicarán la vida.

Cuando llegues a la sala correspondiente empezará una interesante escena en la que se te aclararán algunos detalles de la misión. Gail te dejará, antes de morir, el **Disco Secreto**. Dirígete a **(52)** tras la escena, coge los ítems que veas y pasa a **(62)**.

Allí encontrarás al Tiranosaurio Rex inconsciente. Recorre el almacén para tomar algún ítem y sal por la puerta del fondo para llegar a **(63)**. Si subes las escaleras que hay a la derecha de la puerta podrás llegar a una Caja de Emergencia que te servirá para completar tu inventario.

Baja las escaleras por el otro lado y comenzará una nueva animación. Si pensabas que te ibas a ir de la isla sin despedirte del Tiranosaurio Rex, eres un ingenuo. Coge las **granadas** y la **clavija** que hay dentro del hovercraft y repón tus pertenencias con la Caja de Emergencia del fondo.

Sal a la cubierta y prepárate. Si utilizas el lanzagranadas cada vez que esté cerca y con cierta puntería, no tendrá nada que hacer. Ahora sí, despídete de él definitivamente y disfruta de la animación.

Final B: escoge la opción de Rick. Dirígete a **(63)**, pasando por las estancias **(52)** y **(62)** y recogiendo los ítems que veas por el camino. Utiliza la Caja de Emergencia que hay subiendo las escaleras y luego baja hasta el hovercraft.

Rick te dará un **Tanque de Energía** vacío y te pedirá que lo llenes. Regresa a **(62)** y acércate a los bidones rojos y grises que hay en el rincón sudeste. Usa el Tanque de Energía para llenarlo con el contenido de los bidones y devuélveselo a Rick en **(63)**.



Finalmente se reconocerá el valor y dedicación de Gail. Aunque luego a lo mejor no opinas lo mismo de él. Hay oscuros intereses en juego.



Lo del Tiranosaurio es demasiado. Esta vez tendrás que emplearte a fondo para acabar con él de una vez por todas. Afina tu puntería y dispara.

Tras una animación Rick te lanzará algunas **granadas** y una **clavija**. Recógelas (las vas a necesitar) y regresa a **(62)** para acabar con el Tiranosaurio de una vez por todas.

Nada más entrar en **(62)**, el monstruo hará acto de presencia de forma espectacular. Cuando comience a correr hacia ti, huye de él. El mecanismo es simple, corre dando vueltas alrededor del material del almacén y dispárale sólo cuando aparezca la palabra "Fuego" en la parte inferior de la pantalla. Para darte la vuelta rápidamente utiliza el botón R2, y tras cada disparo continúa corriendo como alma que lleva el diablo. Tras cuatro o cinco impactos, aparecerá Rick en plan heroico y comenzará la secuencia final.

Final C: haz caso a Rick y sal de la habitación, pero no hacia el puerto, sino a **(45)**.

Utiliza el Receptor de Señal y verás que le Dr. Kirk está en la sala **(66)**. Es allí donde tienes que ir.

Pasa a **(46)**, desactiva la valla láser, teniendo mucho cuidado con los dos lagartos y recoge los ítems que veas. Entra en **(65)**, toma la munición que hay en el suelo y monta en la plataforma móvil, aprieta el botón verde y te llevará a otro lugar. Busca otra plataforma móvil como la anterior, actívala y pasa por la puerta pequeña con una A roja pintada junto a la que te dejará.

Una vez que dejes al Dr. Kirk inconsciente hazte con todos los ítems que veas (sobre todo munición), y utiliza la Caja de Emergencia que hay en un rincón. Sal por donde has venido y ponte en guardia para el enfrentamiento final.

Cuando te encuentres en la plataforma móvil con el T-Rex pisándote los talones, equípate con el lanzagranadas. Dispara, apuntando con cuidado, cuando esté cerca de ti. Tendrás que acertarle varias veces para escapar de él. Empezará la escena final en la que acabarás con esa pesadilla viviente para siempre.

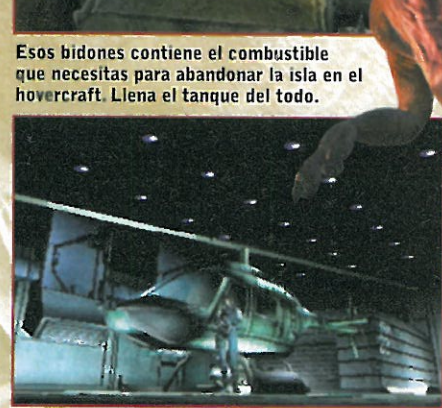


Este dinosaurio no se detendrá en su búsqueda de comida. Lo malo es que la comida eres tú. Dispara sólo cuando te lo indique el letrerito de abajo.

Esos bidones contiene el combustible que necesitas para abandonar la isla en el hovercraft. Llena el tanque del todo.

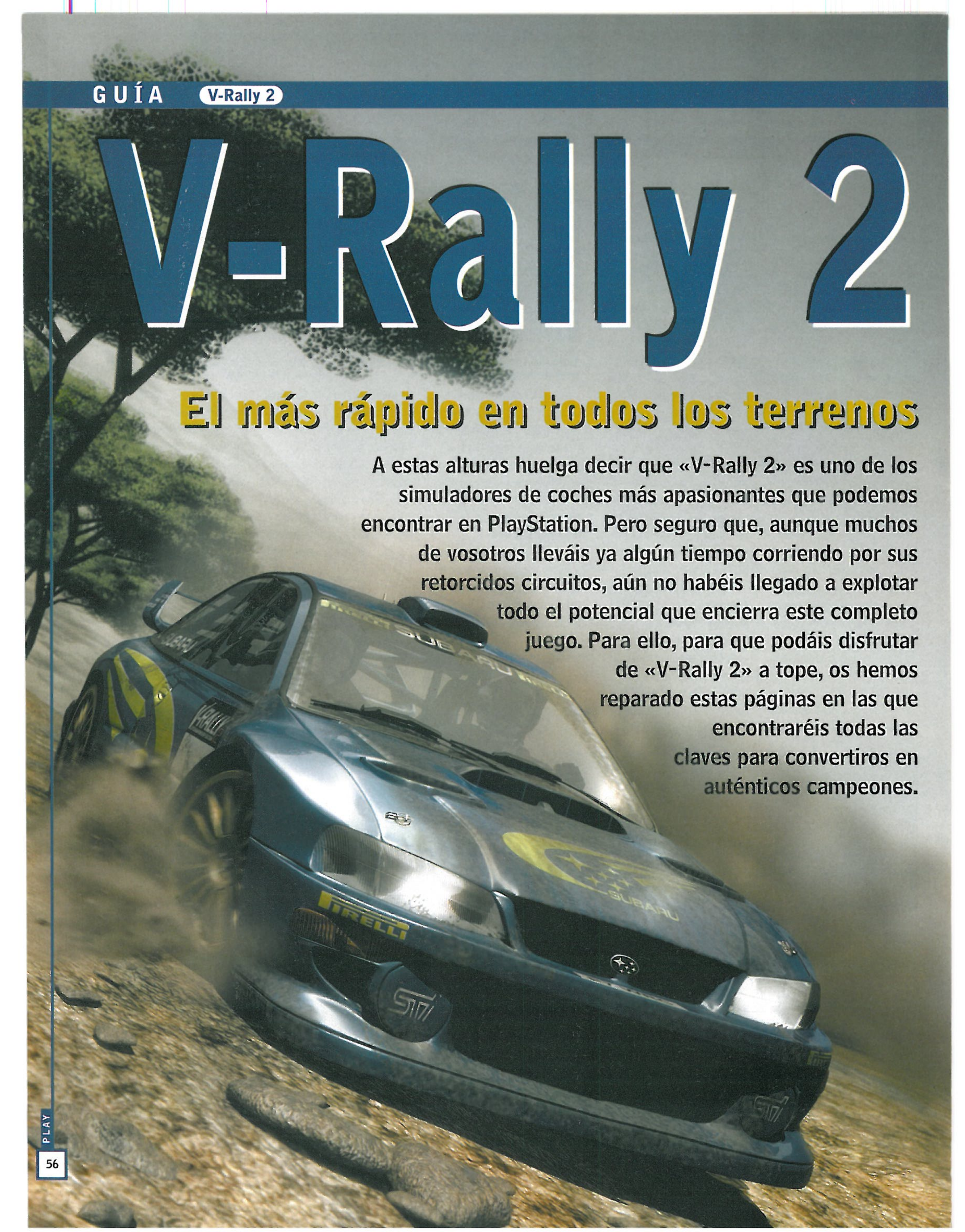


Usa este transporte para llegar hasta el hangar. Allí verás como el Dr. Kirk intenta escapar en un helicóptero. Pero Regina lo evitará.



Este helicóptero es tu última esperanza para escapar con vida de la isla. Aunque antes tendrás resolver algunos problemas con cierto "animalito".





V-Rally 2

El más rápido en todos los terrenos

A estas alturas huelga decir que «V-Rally 2» es uno de los simuladores de coches más apasionantes que podemos encontrar en PlayStation. Pero seguro que, aunque muchos de vosotros lleváis ya algún tiempo corriendo por sus retorcidos circuitos, aún no habéis llegado a explotar todo el potencial que encierra este completo juego. Para ello, para que podáis disfrutar de «V-Rally 2» a tope, os hemos reparado estas páginas en las que encontraréis todas las claves para convertiros en auténticos campeones.

CONSEJOS Y CURIOSIDADES

¡MAMÁ!, ¡MI NOMBRE ESTÁ EN LA MATRÍCULA DEL COCHE!

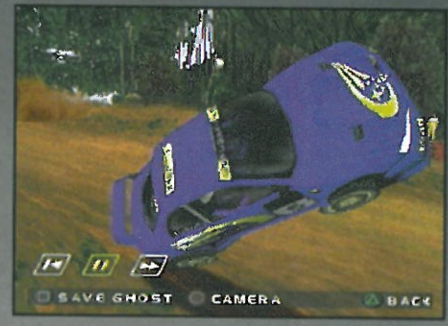
V-Rally 2 permite que jueguen varias personas diferentes, llevando la puntuación y los avances en el juego de cada uno de ellos de manera independiente. Para ello debes crear una nueva lista personal en la pantalla "Driver selection" y en la opción "New driver". Introduce tu nombre, y después selecciónalo en la opción "Select a driver", (puede haber muchas listas personales en un mismo bloque de memoria). Inmediatamente ponte a jugar con el coche que desees, que por supuesto llevará tu nombre en la matrícula, y todos los récords y torneos que ganes quedarán registrados, así como tus preferencias mecánicas. Mola, ¿no?



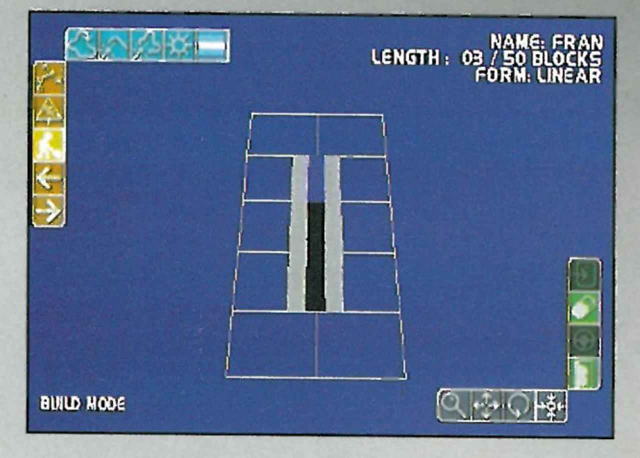
CUIDADÍN CON LOS BACHES

Uno de los momentos más peligrosos del juego es el comportamiento de los coches cuando toman un bache. Si vais a mucha velocidad, y sobre todo si en ese momento estáis derrapando, comprobaréis como vuestro vehículo se despega del suelo y comienza a dar tumbos para todos lados. Y, eso, si tenéis suerte porque sino seréis testigos de cómo vuestro coche se queda panza arriba como un galápago. Para evitarlo, girad el volante en la misma dirección por la que parece que vais a volcar (por donde se despegan las ruedas del suelo). Aunque si vais demasiado rápido...





EL EDITOR DE CIRCUITOS



Sin duda, lo más divertido que encontraréis en esta maravilla de Infrogames. Mediante este editor podréis crear vuestros propios circuitos y hasta vuestros propios rallies, con lo que las posibilidades del juego se harán infinitas y nunca podréis decir que os aburrís con él porque ya os conocéis los circuitos palmo a palmo.

Su manejo es muy sencillo y visual, y consta de cuatro barras de utilidades muy diferenciadas:

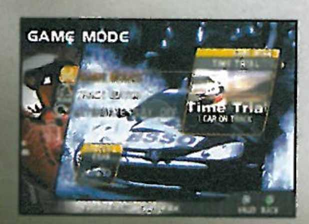
Barra de visión del circuito, donde podréis girar, hacer zoom, rotar y mover vuestro circuito para verlo de todas las formas posibles.

Barra de creación manual del circuito, donde encontraréis botones para elevar el terreno, crear o borrar trazado, definir curvas, etc. En definitiva las herramientas para hacer el circuito.

Barra de creación automática del circuito, con la misma función que la anterior pero en ella, la consola creará sus propios circuitos siguiendo, por supuesto, unos parámetros definidos por nosotros anteriormente, tales como: frecuencia y grado de las curvas, tipo de elevaciones, terreno, etc...

MODOS DE JUEGO

• **Time Trial:** En esta modalidad correrás tú contra el cronometro. Utilízala para batir los récords de los trazados.

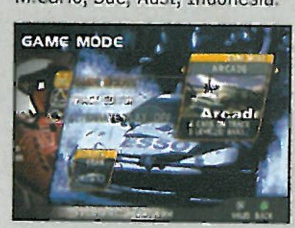


• **Arcade:** Consta de tres niveles de dificultad, en los que competirás con otros tres coches en carrera al mismo tiempo, para conseguir la victoria (sólo vale llegar primero), debes tener en cuenta que tú tienes un tiempo de llegada a meta que debes cumplir. Por supuesto, la dificultad se incrementará con los niveles más altos, al mismo tiempo que el tiempo determinado de llegada se reduce.

• Level 1 (4 países): Esp, Ing, Fin, Australia.

• Level 2 6 países): N.Zel, Indonesia, Por, Argentina, M.Carlo, Ita.

• Level 3 (8 países): Ing, Córcega, N.Zel, Arg, M.Carlo, Sue, Aust, Indonesia.

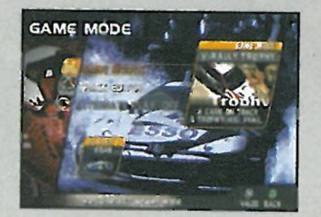


• **V-Rally Trophy:** Este trofeo tiene la misma mecánica de juego que el modo Arcade (4 coches en carrera corriendo a la vez), aunque su dificultad es mayor. El sistema de puntuación que determina el ganador es un sistema de tiempo: el que recorra los tramos de todo el trofeo en menos tiempo gana. Así que da igual si en un tramo no eres primero, siempre que al final la media de tus tiempos haya sido la más baja.

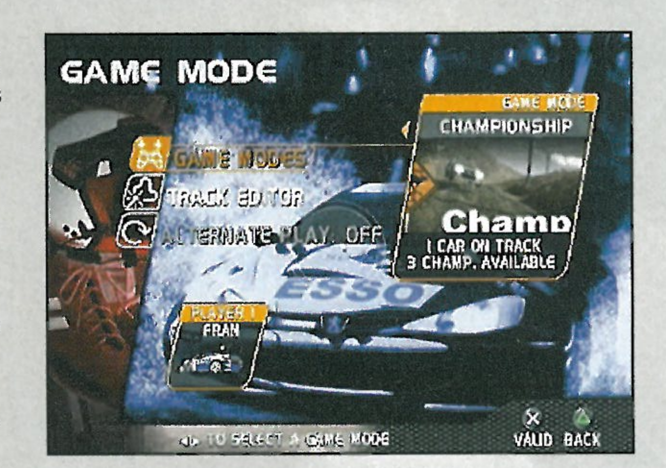
• European Trophy (8 países): Cor, Fin, Esp, Ing, Ita, Por, M.Car, Suecia.

• World Trophy (12 países): N.Zel, Esp, Ing, Ita, Ind, Cor, Fin, Aus, Arg, M.Car, N.Zel, Sue.

• Expert Trophy (16 países): Cor, Ind, Aus, M.Car, N.Zel, Sue, Arg, Fin, Aus, N.Zel, Ita, Arg, Por, Ind, Aus, Cor.



• **Championship:** En este modo compites contra 8 rivales en tres categorías distintas. Aquí correrás los tramos de los rallies en solitario, como se corren los de verdad, y ganará el que marque el menor tiempo.
Cada rally consta de 2 ó 3 . pruebas en las que hay que participar. El ganador será aquel que consiga la mejor media de tiempo.
Al final de cada rally, cada participante recibirá su puntuación acorde con su clasificación: 10 puntos para el 1º, 6 para el 2º, 4 para el 3º, 3 para el 4º, etc. El corredor que tenga más puntos en su poder al final de todos los rallys gana el campeonato.
Una particularidad de esta modalidad es que los golpes que reciba tu coche se dejarán notar en su comportamiento en carrera, debido a esto al final de cada tramo de los distintos rallys, tendrás la oportunidad de repararlo.
• European (8 rallys): Ing, Esp, Fin, Cor, Por, Ita, M.Car, Sue.
• World (12 rallys): M.Car, Sue, Por, Arg, Esp, Ind, Cor, N.Zel, Fin, Ita, Aus, Ing.
• Expert (12 rallys): M.Car, Sue, Por, Arg, Esp, Ind, Cor, N.Zel, Fin, Ita, Aus, Ing.



MECÁNICA

Antes de nada debes saber que todos cambios que aquí se detallan, afectan realmente al comportamiento del coche, y puede suponer un auténtico hándicap para ganar la carrera si equivocas la elección de los distintos reglajes.

• NEUMÁTICOS.
La elección de los neumáticos antes de cada carrera es fundamental si no quieres ver como tu coche pierde toda adherencia en las curvas por haber elegido el modelo de neumático equivocado.
Te aconsejamos que mires el modelo de neumático que la consola te ha seleccionado de antemano antes de iniciar cualquier tramo. Escoge siempre el modelo que posea mayor Grip, será el que mejor funcione en el terreno en que vas a correr.
Para vuestra comodidad os ofrecemos la relación de modelos y marcas de ruedas:

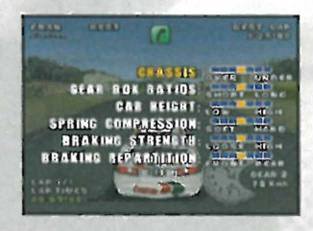
Pirelli.
- Gravel KM4: Para uso en grava mojada o blanda.
- Gravel K5: Para uso en grava seca o húmeda.
- Snow/Ice WR4: Para uso en superficies nevadas o congeladas.
- Deep Snow Y3: Para uso en superficies muy nevadas.
- Asphalt R57: Para uso en asfalto seco o húmedo.
- Asphalt R55: De iguales características al anterior modelo, pero con un poco menos de agarre y una mayor duración.
- Intermediate RE7: Para uso en asfalto mojado o húmedo.
- Rain N3: Para uso en asfalto mojado (lluvia).

Michelin.
- Gravel Z90: Para uso en grava blanda o mojada.
- Gravel Z70: Para uso en grava seca o húmeda.
- Snow/Ice D: Para uso en sobre nieve o hielo.
- Deep Snow G: Para uso en superficies muy nevadas.
- Asphalt N0: Para uso en asfalto seco o húmedo.
- Asphalt N20: De iguales características al anterior modelo, pero con menos agarre y mayor duración.
- Intermediate TA: Para uso en asfalto mojado o húmedo.
- Rain B: Exclusivos para uso en asfalto mojado (lluvia).

• Caja de cambios.
La relación de marchas se hace importante a la hora de sacarle el máximo rendimiento a tu coche. No es lo mismo competir en un tramo lleno de curvas, que en un recorrido recto y con pocos y abiertos virajes.
Para trazados sinuosos deberás utilizar una relación de marchas cortas, lo que provocará una mayor aceleración en tu vehículo que te ayudará a recuperarte rápidamente a la salida de las curvas.
Por el contrario si es un tramo eminentemente de velocidad, deberás utilizar una relación de marchas larga, que te dará una mayor velocidad, aunque perderás aceleración.



• CHASIS
Suspensión.
En esta opción tienes 7 posiciones mecánicas que determinan la dureza o suavidad de la suspensión de tu máquina. Recomendamos una suspensión dura para tramos asfaltados y llanos, y una suave para trazados con relieve accidentado.
Altura del coche.
modificando la altura de tu automóvil conseguirás un mayor agarre en trazados llanos y una mayor estabilidad en recorridos muy accidentados.
Sobre/subviraje.
El comportamiento del coche en las curvas viene dado por esta opción. Un mayor sobreviraje provocará una tendencia en tu coche a derrapar, y un mayor subviraje hará que tu vehículo tienda a seguir la dirección de giro.



• FRENOS.
Fuerza.
Cambia la potencia de frenado, cuanto mayor potencia mejor frenada y en menos espacio. Recomendamos una fuerza intermedia.

Repartición: Podrás repartir la fuerza de frenado entre las ruedas delanteras y las traseras.
Una mayor fuerza en las traseras hará que tu coche no tienda a irse de atrás, y una mayor fuerza en las delanteras provocará la tendencia a derrapar de tu vehículo.
Es algo parecido a lo que ocurre en la modificación del sobre/subviraje, pero en el anterior la tendencia o no al derrape ocurre siempre, y en la repartición de frenada sólo ocurre si frenas dentro de la curva.



• SENSIBILIDAD EN EL GIRO DEL VOLANTE.
Aquí tendrás la oportunidad de variar la sensibilidad del volante, y adaptarla a tu estilo de conducción.
Cuanto más alta sea, menos deberás señalar el giro; y cuanto más baja, más tendrás que apretar la dirección de tu mando.
Sería interesante que no utilizarás una sensibilidad demasiado alta, a fin de evitar giros muy bruscos en la entrada a curvas.

CURVAS

Básicamente, hay 4 tipos de curvas en *V-Rally 2*. Aunque el copiloto es eficiente y las "canta" con suficiente tiempo, (en perfecto inglés) algunas veces (ya descubrirás cuando), la curva cantada no tiene nada que ver con la curva que te encuentras.
Así, habrá veces que tu copiloto te indicará una curva fácil a derechas, pero la curva no tendrá nada de fácil, y más bien debiera haberse descrito como una mediana a la derecha. Sabiendo esto, ten cuidado y apréndete primero los circuitos en los que compitas, jugándolos varias veces, y conociendo así el modo correcto de enfrentarte a los virajes.

• Curvas fáciles: verdes. Son muy sencillas de tomar y la gran mayoría de las veces pueden trazarse sin tocar el freno para nada. Sin problemas.





• Curvas de media dificultad: amarillas. Bastante traicioneras, algunas pueden llegar a ser tan abiertas como una curva fácil, pero otras te pondrás en serios apuros.
La mejor manera de pasarlas es frenando un poco antes de llegar a ellas (cuanto más deprisa vayas, más tendrás que frenar) y comenzar a girar el volante en cuanto la veas aparecer. No esperes a girar dentro de la curva. El coche derrapará y el mismo derrape te agarrará al firme, una vez que notes que tu vehículo deja de deslizarse acelera a fondo, y conseguirás pasar la curva bastante airoso.





• Curvas cerradas: rojas. Son las que deberás tomar con mayor precaución. En los circuitos que las contienen, la diferencia entre la victoria y la derrota puede decidirse en estas curvas.

La mecánica para tomarlas es la misma que para las medianas, pero en estás cerradas, la frenada deberá ser más acentuada y el derrape más prolongado, lo que te exige un mayor nivel en el control de tu coche.





• Desviaciones: naranjas. Lo más complicado de todo el juego no son las desviaciones estrechas y mal señalizadas, si no el hecho de que la gran mayoría de las veces ni siquiera ves por donde tienes que ir, ya que el copiloto las canta mucho antes de que llegues, lo que te termina desorientando dejándote sin saber muy bien hacia dónde debes ir.
Lo que te recomendamos es que frenes a tope, hasta estar casi parado, y cuando veas por donde debes seguir tu camino aceleres a tope y salgas de ahí. Es mejor que estrellarse o tener que retroceder.





TERRENOS

El terreno por el que corras determinará, evidentemente, el tipo de conducción que has de realizar. No es lo mismo disputar una carrera sobre una pista de hielo, que sobre una de asfalto, y por supuesto, la conducción en la de hielo será mucho más exigente que en la de asfalto, donde el coche se pega a la carretera.
La verdad es que, aparte de los consejos que te damos a continuación, el estilo de conducción, a nivel general, no está muy definido. Aunque hemos hallado un sistema bastante bueno para cada tipo de firme, quizá éste no se adapte mucho a tu gusto. De hecho hay varias formas de conducir por los trazados del juego, aquí sólo te mostramos la que consideramos más correcta y sencilla.

• Grava: Aquí se engloban los terrenos de: grava, tierra y barro.
La diferencia de conducción entre estos tipos de terreno es mínima, por eso los englobamos en un solo tipo, y pueden definirse como terrenos intermedios entre los de asfalto y de nieve, en los que tu coche ni resbalará mucho ni se agarrará demasiado.
El estilo más apropiado para estos terrenos es la utilización del acelerador por encima de la del freno, ya que una frenada a destiempo o cuando estás en plena curva puede hacer que pierdas el control del coche y choques contra el borde de la carretera.



• Nieve / Hielo: Son los terrenos más resbaladizos y difíciles del juego, sobre todo los de hielo.
La conducción deberá ser más pausada que en los otros terrenos, aunque en ningún caso lenta. La utilización del freno estará sólo permitida para reducir la velocidad de entrada a los virajes, debiendo dejar en éstos que el coche se frene por si solo, lo ideal es que entres en la curva con el coche de lado, deslizándose por el firme, y acelerando cuando veas que pierdes demasiada velocidad. Una conducción, por así decirlo, flotante o deslizante, sin cambios bruscos de velocidad.



• Asfalto: Las mejores y más rápidas carreras se celebran sobre asfalto, no en vano es la superficie donde más se agarra el automóvil.
La conducción sobre asfalto debe ser rápida y con continuos cambios bruscos de velocidad, esto es: aceleración máxima en rectas, frenada larga antes de entrar en una curva, derrape en la curva (que será pequeño debido al agarre del coche) y salida del viraje a todo gas.



LOS COCHES

Los coches de *V-Rally 2* se dividen en cuatro categorías: World Rally Cars, 2L Kit Cars, 1.6L Kit Cars y Bonus Cars (son coches ocultos que aparecerán tras ganar una competición).

Las diferencias más apreciables entre las cuatro categorías radican en la potencia de los coches. Así, los World Rally Cars son los de mayor rendimiento técnico del Mundial, ya que poseen tracción a las 4 ruedas y un motor de 2 litros Turbo comprimido que les permite desarrollar una potencia de 300 caballos.

Los Kit Cars, 1.6L y 2L, son modelos estándar, pero preparados para competición. De este modo resultan más manejables y ligeros pero también menos potentes.

Los Bonus Cars, son una mezcla de modelos clásicos entre los que podrás encontrar desde prototipos ultrapotentes hasta curiosidades como el Renault 8.

WORLD RALLY CARS

TOYOTA COROLLA

Potencia:	300 CV.
Torque:	52 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1230 Kg.





La máquina de Carlos Sáinz es el modelo de WRC más recomendable del campeonato. Su principal virtud radica en su conjunto de cualidades: no sólo es rápido y posee una buena aceleración, sino que es el coche de su categoría con el mejor agarre en la toma de curvas y una estabilidad sólo comparable a la del Mitsubishi. Sencillamente excepcional.

SUBARU IMPREZA

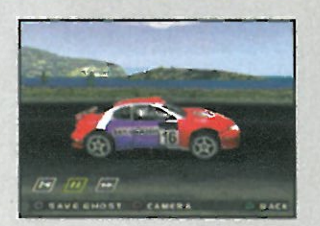
Potencia:	300 CV.
Torque:	48 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1230 Kg.



De comportamiento muy parecido al del Mitsubishi, aunque el Subaru tiene un punto más de velocidad y aceleración. Por el contrario, reseñar la pequeña dificultad en la conducción cuando te encuentras con curvas no muy abiertas.

HYUNDAI COUPÉ

Potencia:	300 CV.
Torque:	48 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1230 Kg.



De diseño de carrocería exclusivo y atrayente, el Coupé es un automóvil que, por sus prestaciones, no ofrece una primera impresión demasiado favorable. Parece lento y duro de manejar, pero una vez que lo vas conociendo más a fondo su comportamiento gana muchos enteros y puede convertirse en el coche de tus amores. Una elección a tener en cuenta, aunque el Corolla o el Lancer siguen siendo los mejores.

SEAT CÓRDOBA

Potencia:	300 CV.
Torque:	48 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1230 Kg.



Sorprendentes las prestaciones del Córdoba, un WRC muy ágil y competente. No tiene nada que envidiar a los otros coches del Campeonato.
Su conducción es una delicia en gran parte debido a su sencillez de manejo. Si lo escoges como tu favorito no te arrepentirás y además es "Made in Spain". ¿Qué más quieres?

MITSUBISHI LANCER

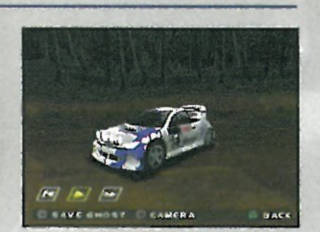
Potencia:	300 CV.
Torque:	52 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1230 Kg.

El WRC más estable y de conducción más segura. Se conduce bien en todo tipo de terreno, lo que le hace especialmente aconsejable en terrenos difíciles. La única pega es su baja aceleración.



PEUGEOT 206

Potencia:	300 CV.
Torque:	53 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	----- Kg.



Puede decirse que este coche es una mezcla entre el Corolla y el Focus. Hereda todas las virtudes del primero, aunque suavizadas, y del segundo su "nerviosismo" y capacidad de aceleración.

SKODA OCTAVIA

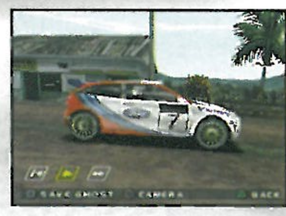
Potencia:	296 CV.
Torque:	50 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1240 Kg.



El peor coche dentro de los World Rally Cars. Decir que es lento y pesado es lo que mejor definiría al Octavia y esto repercute en su comportamiento en carrera: demasiado pobre para competir con los otros vehículos. Sólo te lo recomendamos si tienes ganas de pasearte por los circuitos sin pretensiones de victoria.

FORD FOCUS

Potencia:	300 CV.
Torque:	56 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1230 Kg.



Con toda seguridad el vehículo más "nervioso" y difícil de manejar del juego. A pesar de ser el de mejor aceleración, su control en las curvas requiere de una técnica especial que sólo conseguirás practicando mucho con él. Puede decirse que se va mucho de atrás en los giros.

2L. KIT CARS

PEUGEOT 306

Potencia:	280 CV.
Torque:	26 Kg.
Motor:	2.0 Atmosférico.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	960 Kg.



Un buen coche dentro de su categoría, es, junto con el Xsara, de lo mejorcito en lo que se refiere a capacidades mecánicas. Debido a que es un Kit Car sus prestaciones no pueden compararse a las de los WRC, y su elección es cuestión de curiosidad más que otra cosa.

SEAT IBIZA

Potencia:	270 CV.
Torque:	22 Kg.
Motor:	2.0 Atmosférico.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	960 Kg.



El otro representante español, esta vez en los Kit Cars. Debido a su menor potencia es el coche más lento, pero también el de más fácil conducción de los de su categoría. Si te decides a probarlo te darás cuenta que este automóvil no está hecho para ganar.

OPEL ASTRA

Potencia:	280 CV.
Torque:	26 Kg.
Motor:	2.0 Atmosférico.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	960 Kg.



Un vehículo cuyo comportamiento en carrera resulta de lo más extraño debido a su tendencia a zigzaguear cuando alcanza altas velocidades, lo que convierte su conducción en una aventura. A pesar de eso y si logras dominarlo descubrirás que es un buen coche que puede proporcionarte muchas alegrías.

RENAULT MEGANE

Potencia:	275 CV.
Torque:	26 Kg.
Motor:	2.0 Atmosférico.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	960 Kg.



El único fallo del Megane es que hecha en falta algo más de potencia. Si no fuera por ese detalle, estaría a la misma altura que el 306 o el Xsara. Como punto a su favor puede destacarse su buen agarre en curvas y su fiabilidad en la conducción.

CITROËN XSARA

Potencia:	280 CV.
Torque:	25 Kg.
Motor:	2.0 Atmosférico.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	960 Kg.



De características muy similares a las del 306, quizá el Xsara es algo más rápido pero su agarre en las curvas es menor. Al igual que el 306, el Xsara no es capaz de competir con los WRC, pero es la mejor elección si quieres jugar con un Kit Car. Si lo condujera Claudia Schiffer sería la bomba...

1.6 KIT CARS

CITROËN SAXO

Potencia:	220 CV.
Torque:	19 Kg.
Motor:	1.6 Atmosférico.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	880 Kg.



Al igual que el Xsara en los Kit Cars de 2L, el Saxo es el automóvil con mejores prestaciones de su categoría. Conjuga velocidad y maniobrabilidad a partes iguales, lo que le convierta en una máquina pequeña, pero matona.

PEUGEOT 106

Potencia:	220 CV.
Torque:	19 Kg.
Motor:	1.6 Atmosférico.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	880 Kg.

Clavadito, clavadito al Saxo, casi podría decirse que son gemelos, ya que es prácticamente el mismo coche. La elección de uno u otro es cuestión de gustos ya que por prestaciones y cualidades de control lo tendrás difícil.

NISSAN MICRA

Potencia:	165 CV.
Torque:	15 Kg.
Motor:	1.6 Atmosférico.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	790 Kg.

El pequeñín del grupo, en tamaño y en prestaciones. Es de los coches más lentos. Sólo sirve para pasear...

BONUS CARS

FORD ESCORT V-RALLY (Ganando en la modalidad Arcade level 1)

Potencia:	300 CV.
Torque:	47 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1230 Kg.





Un coche que puede considerarse con todas las de la ley un WRC, tanto por sus prestaciones como por su estilo de conducción. Comparándole con los otros World Rally Cars estaría entre los mejores, es muy parecido en su conducción al Mitsubishi o al Impreza.

LANCIA STRATOS (1º Trofeo Europeo V-Rally)

Potencia:	270 CV.
Torque:	27 Kg.
Motor:	2.4 V6.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	Trasera.
Peso:	900 Kg.



De similares características a los 2L Kit Cars. La única diferencia es su tracción trasera, que lo hace más sensible a los derrapes incontrolados y dificulta su conducción en terrenos deslizantes.

RENAULT 5 TURBO 2 (1° en el World Championship)

Potencia:	230 CV.
Torque:	25 Kg.
Motor:	1.4 Turbo.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	Trasera.
Peso:	880 Kg.



Podría incluirse tanto dentro de los 2L Kit Cars, como en los 1.6L. Posee la potencia y robustez de los primeros y la agilidad de los segundos. Pero cuidado con las curvas, no le sientan nada bien.

RENAULT 8 GORDINI (Pasará a tu propiedad triunfando en el European Championship)

Potencia:	88 CV.
Torque:	12 Kg.
Motor:	1,3.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	850 Kg.





La reliquia más preciada de *V-Rally 2*. Conducirlo es muy sencillo y reconfortante, ya que su respuesta en carretera es muy buena y su velocidad es baja. Conduciéndolo notas que todo está bajo control, aunque claro, los tiempos que marcarás serán penosos. Recomendado para los nostálgicos.

AUDI QUATTRO (Ganando trofeo Mundial V-Rally)

Potencia:	360 CV.
Torque:	42 Kg.
Motor:	2.2 Turbo.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1100 Kg.

Este vehículo es una especie de WRC pero más potente. Esto le confiere una ventaja en velocidad y aceleración, pero le resta estabilidad y hace su conducción más difícil que la de los World Rally Cars.



TOYOTA CELICA GT4 (Ganando Trofeo experto V-Rally)

Potencia:	300 CV.
Torque:	51 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	1200 Kg.



Otro coche oculto que es todo un WRC.
Su elección es más que recomendable, ya que es muy estable y seguro en las curvas. Además su ligera reducción de peso hace que se recupere antes después de una frenada de emergencia.

FIAT 131 ABARTH (Ganando Arcade level 2)

Potencia:	230 CV.
Torque:	23 Kg.
Motor:	2.0.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	Delantera.
Peso:	875 Kg.



El hermano gemelo del Renault 5. Todo lo dicho anteriormente para aquél vale para el 131 Abarth. Aunque el Fiat es más estable en las curvas y su conducción es más relajada.

RENAULT ALPINE A110 (1° Expert Championship)

Potencia:	172 CV.
Torque:	20 Kg.
Motor:	1.8.
Cambios:	5 velocidades.
Tracción:	Trasera.
Peso:	685 Kg.



Aunque no es un modelo potente, este coche es muy inestable en su conducción, en gran parte debido a su enorme ligereza. Al igual que el Renault 8 es un vehículo "de paseo" con el que no puedes pretender batir ningún récord.

PEUGEOT 205 (Ganando Arcade level 3)

Potencia:	430 CV.
Torque:	50 Kg.
Motor:	1.8 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	910 Kg.



Conducir este bólido es una aventura que debes probar. Debido a su enorme potencia y a su relativo bajo peso, controlar este modelo es una misión imposible. Si lo escoges deberás utilizar los frenos con mucha asiduidad, a no ser que quieras estrellarte cada 100 metros.

PEUGEOT 405 T16 (10000 pts. en Performance personal)

Potencia:	520 CV.
Torque:	65 Kg.
Motor:	2.0 Turbo.
Cambios:	6 velocidades.
Tracción:	4x4.
Peso:	880 Kg.

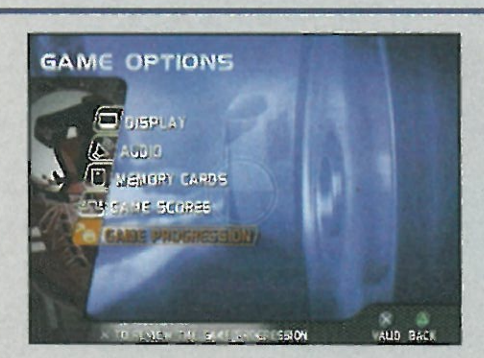


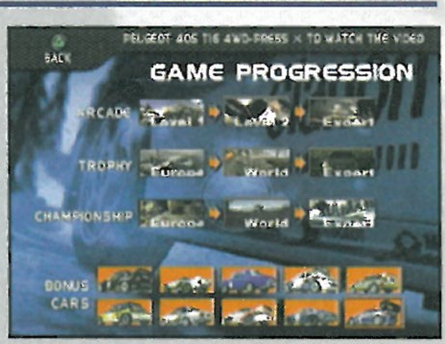


Este prototipo es como un caballo salvaje que debes domar. Al principio es incontrolable, debido a su gran potencia, pero una vez lo dominas es una máquina invencible. Si quieres batir récords este es tu coche. Su alerón trasero es impresionante y desproporcionado, pero le confiere un aspecto muy agresivo. Por cierto, cuando lo consigas serás recompensado con un vídeo de Ari Vatanen enseñándonos como conduce todo un campeón.

TRUCO

• Cómo conseguir ganar en todos los campeonatos y obtener todos lo Bonus Cars:
Puede decirse que este es el truco de todos los trucos. Sin tener que ganar ni una sola carrera, puedes conseguir todos los coches. Para ello debes realizar la siguiente secuencia de botones y direcciones:
L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
Debes completar esta secuencia en la pantalla de Game Progression, posicionándote sobre la cuadrícula del coche o del campeonato que quieres abrir.

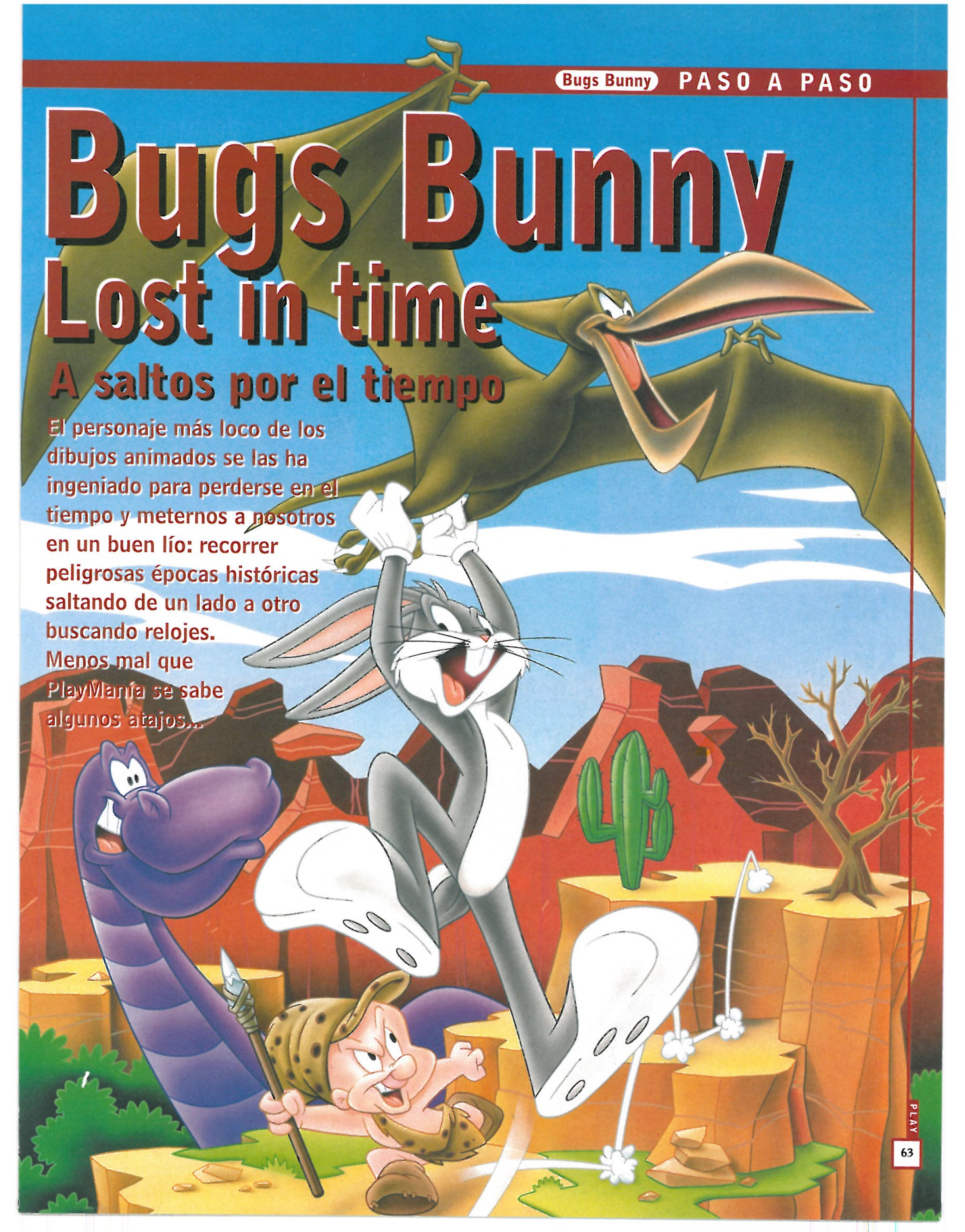




Bugs Bunny Lost in time

A saltos por el tiempo

El personaje más loco de los dibujos animados se las ha ingeniado para perderse en el tiempo y meternos a nosotros en un buen lío: recorrer peligrosas épocas históricas saltando de un lado a otro buscando relojes. Menos mal que PlayManía se sabe algunos atajos...



NINGÚN SITIO

Te encontrarás con un paisaje desconocido y tras hablar con el mago Merlín entrarás en una fase de entrenamiento.

Por cada prueba que superes, obtendrás una **zanahoria** dorada, y cuando las pases todas, el mago te dará un **reloj** con el que accederás al primer nivel. Recuerda que con diez **zanahoria**s doradas obtendrás un **reloj**. También los encontrarás en los distintos niveles en los que juegues.

Para entrar en algunas madrigueras necesitarás un número determinado de **zanahoria**s doradas o **reloj**es, así que deberás entrar varias veces en el mismo mundo para poder completar el juego.





EDAD DE PIEDRA: UN CONEJO CORRIENDO

Despertadores: 9
Zanahorias de oro: 22

Cuando entres en el nivel tendrás dos posibles caminos a elegir. Te recomendamos que vayas por orden, así que busca una gran piedra que puedas mover y empújala hasta la mitad del camino. Súbete a ella para coger la **zanahoria dorada** que tienes encima. Después, empuja la roca hasta el final y accederás a la plataforma que tienes enfrente.

Busca el primer **reloj** debajo de una de las camas elásticas; recoge todas las **zanahorias** y vuelve por donde has venido.

Móntate en la cabeza del dinosaurio para cruzar al otro lado. Si derrotas al primer cazador te dará una **zanahoria** de oro. Sigue hacia delante, pero con cuidado con el troglodita que te lanza piedras. Métete por la madriguera y llegarás a otra zona del nivel.

Antes de avanzar, recoge el **reloj** que hay tras el cactus. Si subes en la cabeza del dino llegarás a una plataforma con unas cuantas **zanahorias** doradas y otro **reloj**.

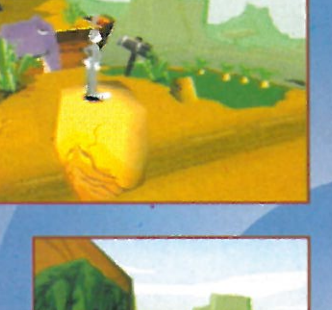
Vuelve a la zona de las camas elásticas y cruza el puente de madera. Podrás pasar rodando por el agujero en la roca, así encontrarás otro **reloj** y **zanahorias**.

Si le das una patada al árbol te servirá de puente para alcanzar una **zanahoria** que flotaba.

Sigue el camino subiendo en el dino. Al llegar al otro lado deberás saltar sobre el cazador para poder subirte a la plataforma de enfrente y coger un **reloj**. Sincroniza los saltos, cruza el precipicio y verás dos **zanahorias** y otro **reloj**.

Después de hacerlo todo, cruza la puerta para entrar en el precipicio del pterodáctilo. Sube a la cabeza del dino para llegar hasta el otro lado y encuentra el séptimo **reloj** bajo la rampa.

Después, sube por la cuesta hasta ver a un pterodáctilo dormido. Anda de puntillas para no despertarle: allí encontrarás los dos **relojes** que te faltan y la salida al inicio del nivel.



Para hallar uno de los relojes, deberás encontrar un agujero en la primera pared a la derecha.

EDAD DE PIEDRA: ADIVINA QUIÉN NECESITA UN EMPUJONCITO

Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 5

Para conseguir el **reloj** deberás vencer al cazador. El truco es meterse en una madriguera y salir por otra: cuando el cazador se agache para mirar, dale una patada en el trasero.

Cuando le des aparecerán **zanahorias** doradas. Con tres patadas el cazador será historia y obtendrás tu **reloj**.







EL SIGLO DE LOS PIRATAS: ¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Despertadores: 9
Zanahorias de oro: 17

Al entrar en el nivel el mago Merlín te dirá que necesitas **cinco cajas rojas** para conseguir un **reloj**, así que tendrás que buscarlas.

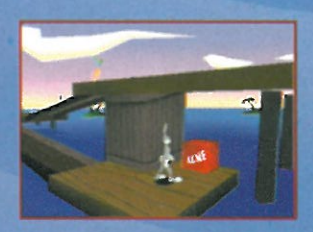
Avanza por el muelle y dale patadas a los cofres. Dentro del segundo encontrarás una **zanahoria** dorada. Antes de seguir por el muelle baja por la rampa y detrás de una columna de madera encontrarás la primera de las **cajas rojas**.

Dirígete a la plataforma en la que hay tres cofres azules; tienes que descubrir dónde se encuentra el tesoro, es decir, uno de los **relojes**. Cuando acaben de girar dale una patada al cofre de la izquierda. Prueba a darle una patada al timón, así bajarás el puente levadizo que hay detrás de ti.





Puedes usar el cangrejo para saltar encima de él y poder llegar a la **zanahoria** que hay encima de las cajas.



En ese muelle podrás ver muchas cajas apiladas, entre ellas una **caja roja**. Empuja las cajas de color más claro y

acércalas a la caja que te interesa para alcanzar la roja. Pero antes de romperla súbete a ella para alcanzar el cofre azul que contiene un **reloj**.

Ve a la zona en la que los cangrejos lanzan sus pinzas y localiza una ostra blanca. Salta encima de ella y coge la perla para usarla de proyectil y lanzarla contra la diana que tienes enfrente. Haz lo mismo tres veces para que puedas cruzar por el puente.

Llega hasta la plataforma con un timón y dale una patada para que baje otro puente. Avanza hasta coger una antorcha que te sirva para prender la mecha de un barril de pólvora y destruir al marinero que lanza los barriles.

Cuando lo hayas logrado, salta a los barriles que flotan en el agua para llegar a un islote. Ve despacio para no despertar a un marinero que duerme la borrachera: si consigues ganarle te dará un **reloj**.

Si mueves las cajas apiladas descubrirás una madriguera por la que puedes meterte para llegar a otra isla con un cofre. Si lo golpeas, saltarán del interior **cinco zanahorias** doradas.

Vuelve y golpea el timón que había en la otra isla. Usa el cangrejo para poder subir en alguna de las cajas. Busca bien y encontrarás cajas pequeñas en las que poder subirte. En las cajas de la derecha encontrarás un cofre azul con un **reloj** dentro. En las cajas de la izquierda encontrarás la tercera **caja roja**.

Usa los barriles flotantes para acceder a la siguiente plataforma. Derriba al marinero y empuja las cajas apiladas para descubrir un pasadizo por el que podrás pasar rodando. Dale una patada al timón y vuelve a donde se ha bajado el puente.

En la siguiente parte del muelle encontrarás la cuarta **caja roja**. Usa las pequeñas cajas verdes para poder alcanzarla.

Usa la ostra para coger las perlas y lanzarlas contra las dianas que hay en el islote a tu derecha. De ese modo saldrán barriles flotantes para que puedas llegar a otra isla, pero antes coge la antorcha para que explote el barril que tapona la madriguera.

Al llegar a las islas tiburón, un marinero te recibirá lanzándote bombas. Cógelas antes de que empiecen a parpadear y lánzaselas. Cuando lo hayas vencido saldrán unos barriles que te permitirán llegar a otra isla.

Súbete al mástil y salta desde allí. Avanza hasta llegar a una zona con seis mástiles y tres marineros que no te dejarán pasar fácilmente.

Calcula el salto de mástil a mástil sin que te tiren al agua y para que puedas coger las **zanahorias** doradas. Al llegar a la siguiente isla deberás cansar al marinero para poder darle una patada en el trasero y conseguir un timón.

Para abrir los cofres necesitarás explotar los barriles de pólvora, así que coge la antorcha y enciende la mecha. Después podrás meterte por la madriguera del islote al que ya puedes llegar.

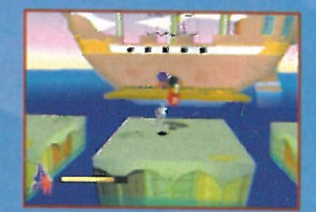
Coge el timón y ponlo en el palo que hay al lado de la madriguera. Dale una patada y se bajará un puente. Métete en la madriguera y cruza el puente que acabas de bajar. Si abres el cofre azul podrás coger un nuevo **reloj**.

Después dale al timón y vuelve a meterte en la madriguera, se habrá bajado otro puente en la isla de tu derecha. Encontrarás grandes cajas apiladas y cofres con **zanahorias** doradas. Sube en la que tiene la **caja roja**.

Abre el cofre, rompe la caja y desde allí salta a las otras cajas. Abre el baúl y coge el **reloj**. Después busca en un rincón un timón y gíralo. Se bajará un puente que te dará acceso a una plataforma con tres piratas que te lanzarán bombas. Recoge las bombas que no parpadeen y haz puntería. Con dos golpes a cada uno acabarás con ellos.

Al vencerlos podrás pasar a otra isla con una madriguera, métete en ella para enfrentarte con el Gran Pirata.

Para vencerlo acércate a él saltando las cajas flotantes. Esquiva sus bombas y espera a que te lance un barril de pólvora. Cuando lo haga cógelo y tíraselo. Cinco explosiones como ésa y podrás conseguir el último **reloj** y salir a la máquina del tiempo.









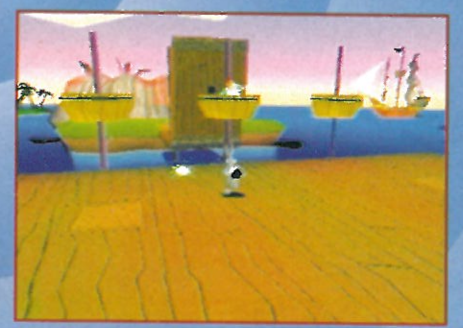
Para llegar hasta la isla, coge los proyectiles de dentro de las ostras y apunta a las dianas.



Te parecerá raro, pero si le das un par de patadas a este pirata te regalará un reloj enorme.



Para resolver el acertijo, fíjate en el cofre que contiene el reloj y sigue sus movimientos.



Para poder derribar a los tres piratas deberás devolverles las bombas que ellos te lancen.



Empujando la pila de cajas encontrarás un pasadizo secreto en el que encontrarás un timón.

LOS AÑOS TREINTA: LOS FONDOS DEL BANCO

Despertadores: 6
Zanahorias de oro: 15

Al entrar en el banco verás a tus pies un interruptor de color verde. Salta sobre él y fíjate en el parpadeo de los otros interruptores.

Coge un hueso para distraer al perro y salta encima de los interruptores en el orden en el que han parpadeado para poder abrir las rejas y la puerta del fondo. Nada más pasar la puerta blindada deberás enfrentarte a uno de los ladrones.

Para vencerle, devuélvele las bombas que te lance e intenta que las cajas le caigan encima. Además, procura que las bombas choquen contra los barrotes, ya que así conseguirás coger los dos **relojes** que hay a ambos lados de la habitación.



Para resolver el acertijo deberás fijarte en el orden en el que se encienden los interruptores y pisarlos después. Usa los huesos para entretener al perro.



Detrás de cada puerta con una zanahoria pintada se esconde un malvado ladrón. Con la dinamita podrás derribarlos y coger las zanahorias doradas.

Cuando consigas vencerle, coloca las cajas pequeñas en el centro de la habitación para poder coger la **llave**. Cuando la tengas en tu poder, colócala en la cerradura y dale una patada a la puerta.

En la planta de arriba deberás derribar de una patada las macetas, con ladrón incluido, ya que si no te quitarán vida. De cualquier forma, golpea el resto de las macetas para obtener dos **zanahorias** dorados.

Al final del pasillo encontrarás un interruptor; si le das una patada, conseguirás que funcione el ascensor. Súbete en el ascensor para llegar al interior del banco.

Una vez dentro, para conseguir las cuatro **zanahorias** doradas que hay detrás las puertas, tendrás que utilizar la dinamita que encontrarás dentro las cajas amarillas y en la habitación central. Una vez hecho este "trabajito" , métete en la habitación central y utiliza la dinamita para abrir la caja fuerte. Dentro encontrarás un **reloj** y dos **zanahorias** doradas.

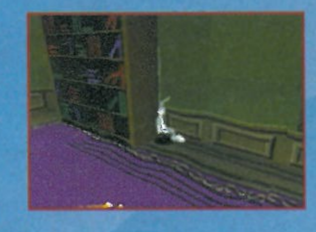
Si empujas las estanterías, descubrirás una sala oculta con un ladrón intentando abrir una caja fuerte. Entra de puntillas y dale un puntapié en el trasero para quitártelo de encima.

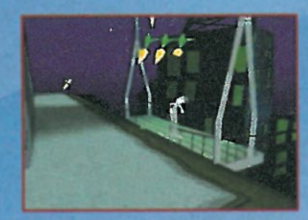
Utiliza la dinamita sobre la caja para obtener una **llave**. Ve con ella hasta la puerta que tiene el letrero "Exit", y sube las escaleras para encontrar otro **reloj**, pero... ¡cuidado! no lo cojas todavía porque si no se cerrará una puerta.

Golpea antes la caja fuerte para coger un lingote de oro que, muy hábilmente, deberás poner en el lugar del **reloj**. Ahora acércate a la habitación de al lado, y entra de puntillas para no despertar a nadie. Coge el **reloj** y golpea al guarda para conseguir la **llave** de la puerta de la salida de esta sala.

En la siguiente habitación, tras desbloquear la ventana, tendrás que caminar por la cornisa, donde encontrarás una **zanahoria** más y una nueva habitación. Entra en ella, coge la **zanahoria** y quítale la **llave** al guardia de la misma forma que lo hiciste antes.

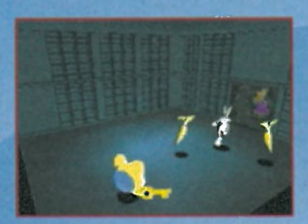
Retrocede sobre tus pasos hasta la sala en la se encuentra una urna de cristal con una **llave** dentro. Una vez allí, coloca las cajas como si fueran





una escalera, coge el martillo y rompe la urna. Vuelve a la cornisa, e intenta que algún objeto pesado caiga sobre la cabeza del regordete caco que te persigue.

Después te darán la posibilidad de subir en un montacargas a la azotea. Una vez allí tendrás que volver a vencer al caco regordete y a su jefe. Para lograrlo debes cansar al gordo y cuando se pare a recuperar fuerzas sacudirle una patada. Acto seguido dirígete al jefe y salta encima de él. Basta con que lo repitas cuatro veces.



¡Vaya tesoro! Sólo debes poner dinamita en la caja fuerte que hay en la habitación central.



Ataca primero al guardaespaldas para ir después a por el enano.

EDAD DE PIEDRA: TEMPORADA DEL CONEJO O DEL PATO

Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 0

En esta ocasión tendrás que ganar al pato Lucas para obtener un **reloj** más.

La prueba consiste en golpear los carteles que aparezcan con la cara de Bugs, mientras que Lucas hará lo propio con sus carteles.

Ganará quien haya destruido más carteles, así que... ¡¡¡DATE PRISA!!!.







LOS AÑOS TREINTA: LA GRAN ESCAPADA

Despertadores: 6
Zanahorias de oro: 15

En este nivel puedes conseguir un **reloj** recogiendo las cinco **cajas rojas** de ACME. También encontrarás un **reloj** dentro de la caja amarilla que hay a la entrada del nivel.

Sube por las escaleras con cuidado de no caer al piso de abajo: el suelo se romperá. Una vez arriba, a la izquierda encontrarás la primera **caja roja** y a la derecha un enemigo que te lanzará barriles. Esquívalos y métete por la puerta del primer piso. Te avisamos: en este nivel resulta imprescindible dominar el salto.



Antes de poder empujar la estantería del tercer piso deberás romper la caja ACME.

La casa está en ruinas y el suelo se rompe con facilidad, así que mucho cuidado. Debes ir hacia el baño del primer piso y desde allí saltar al otro lado de la habitación. Entra por la puerta y sal a la cornisa, mueve la caja y súbete al andamio para conseguir otra **caja**. Vuelve a la habitación y salta hasta el sofá.

Si saltas dos veces sobre la lámpara de la esquina obtendrás otro **reloj**.

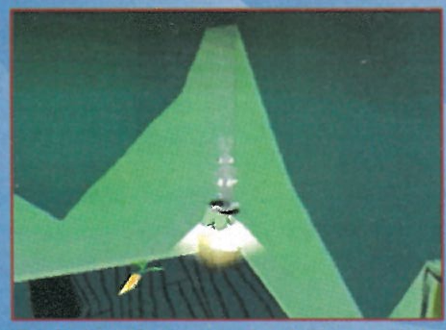


Sigue hacia delante y verás un sofá naranja con dos **zanahorias** doradas que no podrás alcanzar hasta que aprendas la técnica del supersalto.

Coge la **zanahoria** que hay encima de la cama y vuelve a la escalera. Ahora dirígete a la puerta del segundo piso, sigue adelante por la cornisa y métete por la primera puerta para encontrar la tercera **caja**.

Vuelve a la escalera, sube hasta el tercer piso y utiliza los ladrillos para coger la **caja**.

Después, empuja la estantería y entra por el hueco que aparecerá. Desde este punto, utiliza el salto para dar al vuelta alrededor del edificio y conseguir otro **reloj**. No olvides golpear el macetero para conseguir otra **zanahoria**.



En el primer piso encontrarás esta lámpara, písala y aparecerá un precioso reloj para tu colección.

Vuelve a la escalera y sube hasta la azotea, pero, antes de entrar, golpea el macetero.

Una vez en la azotea tendrás que enfrentarte otra vez con el ladrón Para vencerle tienes que lanzarle las bombas. Te dará una **zanahoria** dorada cada vez que le atices.

Al vencerle obtendrás un **reloj** y se abrirá la salida. Todavía no has acabado con el nivel, pero por ahora no puedes hacer nada más.

LA EDAD MEDIA: ¿QUÉ ESTÁS COCINANDO, VIEJO?

Despertadores: 15
Zanahorias de oro: 37

En este nivel tendrás que localizar diez **cajas rojas** para obtener un **reloj**. La primera **caja** podrás encontrarla en las rampas que hay en paredes del lago. Tras golpearla, fíjate en la plataforma elevada que tienes delante de ti. Verás que sobre ella hay tres barriles sujetos por una cuerda atada a una estaca y al lado un "mastodonte" que se abalanzará sobre ti si te acercas demasiado. Para derribarlo, esquiva sus golpes y dale patadas en el trasero cuando se canse. Cuando lo hayas tumbado, date prisa en saltar encima de la estaca para que los barriles queden sueltos y así poder coger las **zanahorias** doradas que hay en el lago.

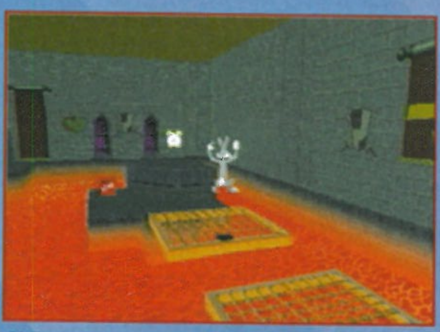

Deberás quitarle al pato Lucas una zanahoria dorada antes de que él robe las tuyas.

Ahora, métete en la cueva que está en el lago. Tendrás que derribar al guarda que te espera cerca de la reja para poder saltar sobre su tripa y así pasar al otro lado, donde verás otra **caja**, un **reloj** y una **llave**. Con la **llave** podrás abrir las rejas que verás a la derecha. Cuando abras la última reja verás un interruptor: actívalo para abrir una compuerta que hay a las afueras del castillo. Utiliza los barriles para coger la **zanahoria** dorada.

Ahora tienes que volver hasta el mastodonte que encontraste al principio del nivel. Vuelve a derribarlo para poder entrar en la madriguera que te llevará hasta el castillo.

Una vez fuera, encontrarás dos puertas a ambos lados de la madriguera: todavía no entres


Para poder coger el reloj, la caja y la llave, deberás derribar al carcelero cerca de la reja.


Al final de las murallas del castillo podrás entrar en esta habitación para coger más cajas y relojes.


Para coger el reloj de la torre espiral, acciona el interruptor que encontrarás nada más entrar.

en ninguna de ellas. Utiliza las pesas para activar los interruptores que abren la reja del fondo, donde encontrarás una **zanahoria** dorada. Ahora, dirígete a la puerta de la derecha para entrar en la Torre Espiral. Acciona el interruptor, sube por la rampa teniendo mucho cuidado con los dragones y coge el **reloj** y la **caja**.

Sal y dirígete a la puerta de la izquierda para entrar en los Muros del Castillo. Avanza por todo el muro activando los interruptores. Cuando hayas cruzado el puente ten cuidado con los dragones y las bombas.

Continua avanzando hasta que llegues a una habitación con lava, donde encontrarás un **reloj** y dos cajas. Además podrás conseguir dos **zanahoria**s doradas derrotando a los soldaditos y usando bien las plataformas móviles. Sal por la puerta del fondo para abandonar esta sala. Fuera tendrás que enfrentarte a dos gorilas que, una vez derrotados, te darán la **llave** que abre la reja de enfrente.

Vuelve al principio del nivel y baja el puente levadizo. Dale una "amigable" patada a Lucas para que suelte la **zanahoria** dorada. Con ella en tu poder, introdúcete en la madriguera que te lleva a la Torre del Hechicero. Cuando salgas, ve a la derecha y al lado de la torre encontrarás otra **caja roja**.

Una vez en la torre, el mago Merlín te pedirá que encuentres el libro de cocina. Mientras lo buscas, podrás hacerte con un **reloj** escondido en una de las cajas de la torre y con una **zanahoria** dorada subiéndote en la cama.

Cuando abandones la torre, procura que la bruja del caldero reciba un buen golpe en la cabeza con algo contundente, momento que debes aprovechar para hacerte con el libro. Cuando Merlín haya recuperado su libro te premiará con una nueva habilidad que te permitirá saltar más alto.

Antes de salir de nuevo al castillo, entra en la madriguera para coger un **reloj** y otra **caja**.

EL SIGLO DE LOS PIRATAS: CUANDO YOSEMITE ENCONTRÓ A BUGS

Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 2

Esta vez el enfrentamiento requiere más dosis de ingenio.

En primer lugar debes coger con el cañón los proyectiles que Yosemite te lanza, para después devolvérselos y destrozarle el barco. En segundo lugar tendrás que usar el fuelle para que la dinamita explote en su barco.

Conseguirás las **zanahoria**s cuando lo hagas bien.







EL FUTURO: EL EXPEDIENTE DEL PLANETA X

Despertadores: 14
Zanahorias de oro: 26

Al entrar en el nivel deberás subirte en el ascensor que tienes justo a la derecha para llegar a otra plataforma.

Recorre el piso de abajo para recoger las **zanahoria**s doradas. También deberás encontrar un interruptor y activarlo para que funcione el ascensor de un poco más arriba.

Súbete en el primer ascensor y llegarás a una pequeña plataforma donde se encuentra el ascensor que acabas de activar. Móntate en él, pero cuando llegues a la plataforma ve con cuidado, porque un robot congelará a Bugs y lo lanzará al principio del nivel. Lo mejor es que te acerques de puntillas para poder coger el **reloj**.

Después llama la atención del robot y ponte justo enfrente del pajarraco verde que te impide seguir avanzando. Haz que el robot congele al pájaro y dale una patada.

Salta enseguida al peldaño verde para que el robot no te alcance con el rayo. En esta parte deberás actuar rápidamente, ya que el suelo que estás pisando no es muy seguro. Según saltes de plataforma en plataforma aparecerán nuevos peldaños pero a la vez desaparecerá la que estás pisando. Al fin del camino llegarás a otra plataforma con dos pájaros marcianos y otro robot.

Antes de despertar al robot, recoge todas las **zanahoria**s que puedas y coge el **reloj**, todo esto de puntillas. Para eliminar a los dos pájaros, ya sabes cómo usar el robot.

Cuando logres deshacerte de ellos, avanza por el puente hasta llegar a una zona con dos rodillos. Pasa por debajo y llega hasta una palanca que deberás activar para que te deje libre el camino. Vuelve al pasillo central.

Coge el **reloj** que se encuentra en la plataforma circular enfrente de ti y ve al siguiente pasillo. Para poder pasar tendrás que rodar para que no te toquen los rayos láser.

A la derecha encontrarás otro **reloj** y dos teletransportadores. Coge el **reloj** y teletranspórtate a "Dentro", de este modo llegarás a otra zona en la que encontrarás un **reloj** y unas cuantas **zanahorias** doradas. Si te fijas, a la izquierda encontrarás una sala cerrada y en ella podrás ver a dos pajarracos que te impedirán seguir el camino y a un robot cerca de la puerta del vertedero.

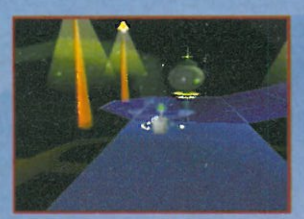
Abre la puerta y haz lo mismo que las otras veces para deshacerte de los pájaros. Ten cuidado con el robot o acabarás en el principio del nivel.

El ascensor que podrás coger cuando el robot congele a los marcianitos, te llevará a la "base espacial". Para coger la **zanahoria** que tienes enfrente de ti deberás rodear el agujero que hay en el centro de la plataforma ya que te puedes caer muy fácilmente. Tras cogerla vuelve a la posición inicial y mira a tu alrededor. Verás que hay tres caminos. Primero dirígete por el de la derecha, que te llevará a una palanca que deberás accionar para que se abra el camino hacia el segundo interruptor.

Para llegar hasta él deberás bajar por la rampa del camino central. Sube por las plataformas que han aparecido al accionar el primer interruptor. Encontrarás un interruptor temporizado que te abrirá el camino de la izquierda. Tendrás que darte prisa por que no te sobrará el tiempo.

Cuando llegues al otro lado encontrarás un ascensor. Sube y llegarás a un piso superior en el que encontrarás otro **reloj**. En ese mismo piso deberás buscar una palanca que desactiva la corriente de la puerta que estaba al bajar la rampa central a la derecha. Para salir deberás accionar abajo el interruptor rojo que también está temporizado.


Para pasar a la plataforma, haz que el robot congele al marciano y dale una patada.


Mientras manejas al robot debes destruir los otros robots para poder desactivar los rayos.

Después, baja por la rampa y dirígete hacia el nuevo camino. Encontrarás un rodillo con rayos láser que va girando, métete dentro y, antes de salir por la puerta, coge la **zanahoria**.

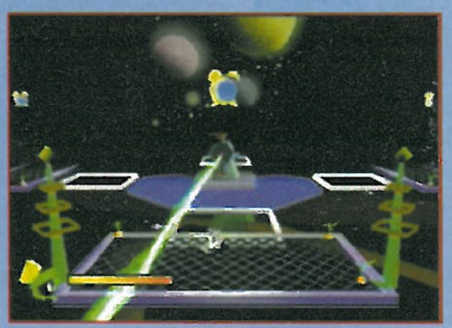
Cuando salgas, avanza hasta una plataforma bastante grande a la izquierda. No podrás pasar, pero tranquilo porque podrás manejar a un robot para que haga el camino por ti. Con él puedes saltar y disparar. Lo único que tienes que hacer es avanzar y derribar a los robots enemigos. Cuando el robot haya destrozado a los demás, podrás acceder a esa plataforma.

En ella hay una plaquita en la que deberás usar el supersalto, técnica que te enseñó Merlín cuando recuperaste su libro de cocina. Gracias al supersalto podrás llegar a las plataformas superiores que hay justo encima de ti. Al llegar al final encontrarás un **reloj** y te tocará enfrentarte al marcianito verde.

Para derrotar a este enemigo deberás esquivar todos los rayos que te lance.

Llegará un momento en el que la máquina se sobrecaliente y el marciano salga para ver que pasa. Aprovecha ese momento para acercarte y darle una patada. Cada vez que le des conseguirás un **reloj**.

Para vencerlo bastará con cuatro golpes, así que obtendrás cuatro **relojes**.


Esquiva los rayos verdes rodando, los rojos saltando y las bolas blancas corriendo de un lado a otro.


Cuando la máquina deje de echar rayitos, aprovecha para golpear a Marvin en el trasero.

EL SIGLO DE LOS PIRATAS: SIGUE EL CAMINO ROJO DE LOS PIRATAS

Despertadores: 4
Zanahorias de oro: 9

Para poder entrar en este nivel deberás usar el supersalto y así llegar hasta el timón; dale una patada y abrirás la cueva del pirata que hay justo enfrente.

Al entrar fíjate en el orden en el que el pirata pisa las estacas de madera y haz tú lo mismo. Sería: izquierda, derecha, arriba, abajo y por último el que está más alejado. Se abrirá la gruta y te encontrarás en una sala circular con tres pilas de cajas.

Si las desplazas, dejarás al descubierto tres pequeños agujeros por los que tendrás que pasar rodando. Hazlo por orden. Primero métete por la izquierda.

En una plataforma elevada encontrarás un cofre; ábrelo y coge el timón para colocarlo en su sitio (un palo en la misma habitación). Después, acciónalo.

Cuando lo hayas hecho busca el otro cofre. Dentro encontrarás una antorcha. Enciéndela acercándola al fuego y sube con ella a la plataforma central. Úsala para encender el pedestal de piedra. Después deberás salir y adentrarte en la siguiente habitación, por el agujero del centro.

Súbete a la plataforma central y abre el cofre que contiene el timón. Colócalo en el palo correspondiente que encontrarás pegado a la pared y abre el segundo que cofre. Dentro encontrarás la antorcha necesaria para encender el pedestal de piedra.

Con la antorcha ya encendida usa de nuevo al pirata para subir a la plataforma central donde encontrarás la piedra.

Después sal de nuevo a la habitación central para meterte por el último agujero. Nada más entrar encontrarás el cofre que contiene el timón. Colócalo en el palo que hay justo enfrente. Así habrás abierto una reja situada fuera de la cueva. En el segundo cofre de la habitación encontrarás la antorcha que deberás encender para prender el pedestal de piedra.

Cuando hayas terminado en esta habitación, sal de la cueva y dirígete hacia la reja que se ha abierto. Antes de entrar coge la antorcha ya encendida que encontrarás al lado de la reja. Después entra y enciende la última piedra para que puedas coger el **reloj** que había en la habitación central de la cueva.

Una vez lo tengas en tu poder vuelve al jardín en el que


Para poder entrar en la cueva de los piratas, acciona los interruptores en el orden correcto.


Tras accionar el último timón, vuelve a la cueva y ábrela para descubrir una entrada oculta.





encendiste la última piedra y métete por una madriguera que encontrarás al fondo.

Una vez dentro avanza hacia delante hasta encontrarte con un cofre y un pirata. Para derribar al pirata y obtener el timón que hay dentro del cofre deberás embestir contra el pirata, pero rodando. Dale un buen golpe y recoge el timón para ponerlo en el palo. Acciónalo y harás que se baje un puente que te permitirá seguir avanzando.

Más adelante te encontrarás con otro pirata y con otro cofre y tendrás que hacer lo mismo. Así deberás ir encontrando timones que te vayan abriendo el camino, además de algún **reloj** escondido.

De ese modo llegarás a una plataforma con una puerta cerrada. Para abrirla usa el timón. Cuando entres dirígete a la izquierda para accionar otro timón que te abrirá el camino por la derecha.

Sigue hacia delante y llega hasta la siguiente habitación. En ella verás una especie de cuadro del pirata Yosemite. Al accionar el timón de esta habitación, los ojos de Yosemite mirarán a otro lado. Algo ha cambiado pero no te han mostrado qué. En esa misma habitación encontrarás una puerta a la izquierda que te llevará al principio del túnel. Más tarde podrás usar la palabra mágica para desplazar la roca que te impide el paso hacia más **relojes** y **zanahorias** doradas.

No hagas caso por ahora y usa el supersalto para salir de la gruta. Dirígete de nuevo a la cueva del pirata. Vuelve a accionar las estacas en el mismo orden (izquierda, derecha, arriba, abajo y la más alejada) para que se vuelva a mover la roca, aunque esta vez lo hará al otro lado, dejando el camino libre para que puedas coger un nuevo **reloj**.


Éste será el último timón que deberás accionar para poder coger un reloj oculto.


Dentro de la madriguera, deberás derribar a los piratas para obtener nuevos objetos.

LOS AÑOS TREINTA: LO DEL RETROVISOR ESTÁ MÁS CERCA DE LO QUE PARECE

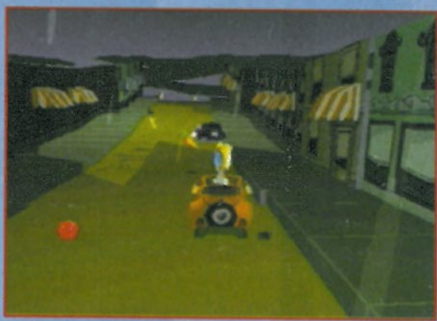
Despertadores: 4
Zanahorias de oro: 15

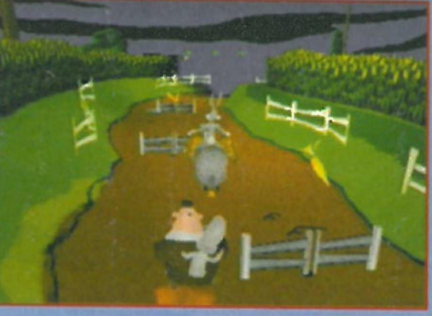
Para completar este nivel lo único que tienes que hacer es saber usar muy bien el pad digital. ¿Qué por qué?, muy sencillo. En esta fase deberás conducir varios medios de locomoción, pero sólo moviéndote a izquierda o derecha. Primero deberás conducir un coche, con el que tendrás que esquivar las balas que te tirarán los ladrones del banco que te siguen en otro coche. Debes tener en cuenta que cada vez que choques te disminuirá la vida.

Después te tocará conducir una moto con la que deberás hacer lo mismo: esquivar los proyectiles de los ladrones.

Después conducirás una bicicleta y por último te montarás en una cabra con la que además de moverte a izquierda y derecha podrás saltar encima de los cerditos y así coger los objetos que están más elevados.

A lo largo de todo el camino deberás estar atento y recoger todos los **relojes** y las **zanahorias** doradas.



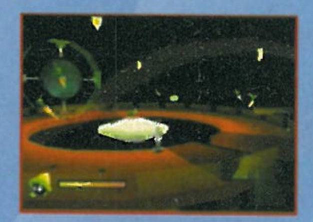


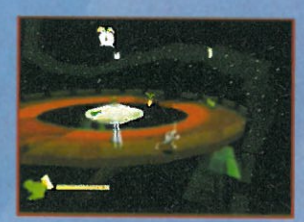
EL FUTURO: LA SALA DEL TIEMPO

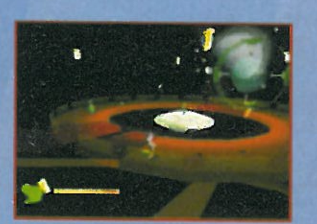
Despertadores: 4
Zanahorias de oro: 0

En este nivel te verás de nuevo las caras con el marciano verde. En esta ocasión, además de rayos láser, te tirará proyectiles. Para derribarlo deberás coger los proyectiles antes de que exploten y lanzárselos de nuevo.

Con cinco explosiones bastará para obtener un jugoso premio: nada y nada menos que cuatro **relojes**.







EDAD MEDIA: ¿POR DÓNDE SE VA A ALBURQUERQUE?

Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 8

Para conseguir el único **reloj** que hay en este nivel deberás encontrar las diez cajas ACME.

Se trata de un circuito a contrarreloj, por lo que todas las cajas las encontrarás por el camino. Ten cuidado porque la bruja te dificultará el trayecto y hará que te entretengas. Con los relojes rojos que encontrarás ampliarás tu tiempo.

Al acabar, Merl te enseñará un nuevo truco. En esta ocasión se trata de una bonita melodía con la que podrás llegar a nuevos sitios. Acuérdate de las zonas en las que necesitabas cantar para seguir el camino y recoger nuevos símbolos.


En la última etapa podrás saltar encima de los carros y de los cerditos para coger los relojes.


Al final del circuito encontrarás la última caja y a Merl. Habla con él para que te enseñe otro truco.

EDAD MEDIA: ¿QUÉ ESTÁS COCINANDO VIEJO? (Continuación)

Si recuerdas, en la plaza real del castillo encontraste un pajarito que no despertaría hasta escuchar una bonita melodía. Pues vuelve allí para ensayar tu nueva habilidad.

Cuando cantes, el pájaro te cogerá y te llevará a un piso superior situado en la misma plaza. Aquí encontrarás otra **caja** y más **zanahorias** doradas. Además, podrás acceder a las pequeñas habitaciones enrejadas de la parte inferior para coger los **relojes**.

En esta zona superior de la plaza encontrarás otra puerta, que te llevará a los jardines del rey. A la derecha de la escalera encontrarás otra **caja** roja y al lado de la reja del jardín a un guardia barrigón. Deberás usar su barriga para poder pasar al otro lado de la reja. Para conseguir que se derrumbe deberás cansarlo a base de correr y después golpearle.

Cuando lo hayas conseguido y ya estés al otro lado de la reja, dirígete a la derecha para localizar un cofre y obtener el siguiente **reloj**.

Fíjate bien en el escenario. Al entrar debiste ver una especie de balancín con un yunque encima. Salta encima para poder alcanzar las **zanahorias** doradas que están encima de los árboles.


Al llegar a los jardines, derriba al guarda y usa su "barriguita" para poder cruzar la reja.



Para poder llegar a los jardines deberás despertar al pájaro y hacer que te suba a otro piso.


Dentro del jardín usa las manzanas como si fueran pesas para poder llegar a otro reloj.


Salta encima del trampolín que tiene el yunque para poder recoger las zanahorias doradas.

A la izquierda, en el fondo del jardín encontrarás otro **reloj**, pero no lo puedes coger tan fácilmente ya que está un poco elevado. Deberás accionar los peldaños para poder alcanzarlo. Para hacerlo fíjate en lo que hay enfrente del **reloj**. Verás una concha en forma de recipiente y dos fuentes. La concha tiene toda la pinta de ser un interruptor, para accionarlo deberás ponerle algo pesado encima. No pienses en el yunque porque no lo podrás mover de su sitio, será mejor que des algunas patadas a los árboles y uses las manzanas que caigan como peso.

Cuando baje el interruptor, las fuentes dejarán de funcionar. Dirígete a la fuente que está a nivel del suelo e introdúcete por el agujero negro para poder coger la **zanahoria** dorada que está en la otra esquina del jardín. Si quieres puedes coger más **zanahorias** encontrando y golpeando al pato Lucas en este nivel. Fíjate en el árbol que se mueve y golpéalo. Caerá el patito así que ¡¡¡ a por él !!!.

En esta fase de la Edad Media no podrás hacer nada más hasta que Merl no te enseñe el truco para accionar los ventiladores, el cual deberás usar para coger las últimas cajas.

El que ahora hayas roto todas las cajas ACME no servirá de nada, ya que te volverán a salir cada vez que entres en el nivel. Deberás esperar a aprender la técnica de los ventiladores y usar esta misma guía para recoger de una vez todas las cajas y obtener así tu **reloj**. El truco debes usarlo en la muralla del castillo, los ventiladores te elevarán a un piso superior en el que encontrarás más cajas.

EL FUTURO: LA CONQUISTA DEL PLANETA X

Despertadores: 4
Zanahorias de oro: 0

De nuevo deberás superar este nivel compitiendo en una carrera. Tendrás que ganar en tiempo marcado al marciano por que sino no obtendrás ningún premio.

Para alargar el tiempo usa los relojes rojos que te encontrarás a lo largo del camino.

Ganarás cuando llegues a la cima y consigas poner en la cumbre la bandera. ¡Ah!, que no se te olvide ir recogiendo las **zanahorias** doradas que encontrarás en el camino.





EDAD MEDIA: EL MISTERIO DE LOS MENHIRES DE ZANAHORIAS

Despertadores: 8
Zanahorias de oro: 20

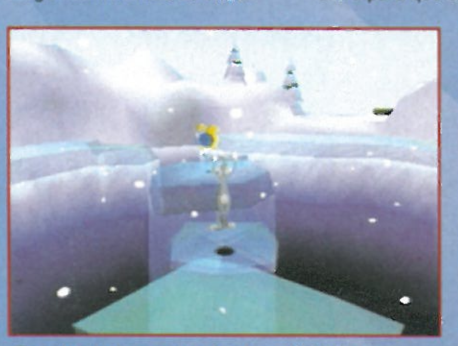
De nuevo deberás encontrar las diez cajas rojas de ACME para obtener un nuevo **reloj**.

Después de una pequeña charla con la bruja llegarás a un paisaje nevado, con sus pinitos blancos, sus muñecos de nieve... ¿no te provoca deseos de romperlos todos?, pues al ataque, además, como premio te darán unas cuantas **zanahorias** doradas.

Dentro de uno de los muñecos estaba escondido el pato Lucas, el cual te retará a una guerra de bolas de nieve. Deberás afinar la puntería para conseguir más **zanahorias** doradas. Puedes coger las bolas de las piedras azules que hay en el suelo.

Para coger la primera **caja ACME**, usa el sombrero de uno de los muñecos de nieve para saltar encima de él. La segunda **caja** la verás al bajar los escalones yendo a la derecha.

Hacia el otro lado, a la izquierda, localizarás la torre del mago Merlín. Antes de entrar rodea esta torre para encontrar un símbolo **reloj**. Ahora sí, entra para que el mago te enseñe cómo activar los ventiladores. ¿Sabes donde debes ir después verdad?


En este nivel encontrarás placas de hielo muy frágiles que se romperán si no pisas con cuidado.


Las bolas de nieve las podrás recoger únicamente de estas rocas. Sólo encontrarás dos en el nivel.





Cuando salgas de la torre, avanza hasta el lago helado, pero no te confíes ya que el suelo se romperá fácilmente. Deberás usar las orejas para descender suavemente sobre el hielo y cruzar el lago.

En la siguiente pantalla encontrarás a la izquierda la tercera **caja roja** y enfrente un precipicio. Al otro lado hay un puente levadizo y una diana a la que debes lanzar bolas de nieve. Cuando atines, el puente bajará y entrarás en la siguiente fase.

En este nuevo paisaje verás una montaña en el centro de un lago helado y varias cuevas que lo rodean. Ve directo hacia la cima de la montaña, evitando las bolas de nieve que caen. Arriba está Merlín quien te enseñará a abrir puertas con las palabras mágicas ¡Ábrete sésamo! Aparte, te dirá lo que debes hacer para conseguir el **reloj** que tienes enfrente: recolectar cinco estrellas. Antes de dedicarte a buscarlas, recorre la cima y encontrarás, detrás de uno de los menhires, la cuarta **caja roja**.

Para bajar, busca cerca de uno de los menhires unas rayas en el suelo. Empújalo para dejar al descubierto un agujero por el que deberás meterte para conseguir la primera **estrella** y la quinta **caja**. Cuando ya estés abajo, rodea la montaña para encontrar la sexta **caja** ACME.

Después, puedes empezar a usar las palabras mágicas para abrir las puertas de las cuevas del lago. Primero la puerta que tiene pintadas unas raquetas.

Aquí deberás andar por debajo de la nieve hasta llegar a la madriguera de la izquierda detrás de un panel de hielo.

Desde allí podrás coger la séptima **caja** y unas raquetas para no hundirte en la nieve. Con las raquetas podrás coger el **reloj**, la **estrella** y, si derribas a los soldados, unas **zanahorias** doradas.

Sal para meterte en la siguiente cueva, la que tiene pintado símbolos geométricos.

Esta vez deberás saltar encima de los cubos para darles la vuelta y hacer que salgan plataformas para llegar al otro lado. Debes hacerlo por orden. Triángulo: pisa en el centro y arriba a la derecha. Cuadrado: en el centro abajo y arriba a la izquierda. Círculo: abajo a la derecha y arriba en el centro.

Cuando lo hagas podrás pasar al otro lado y encontrarás otra **estrella** y la octava **caja**.

Sal y ve hacia la tercera cueva con un reloj de arena pintado.

En esta ocasión tendrás el tiempo justo para coger la **estrella** y la novena **caja**.

Acciona el interruptor temporizado y sube por la rampa de hielo. A veces deberás saltar, porque el hielo hará que te resbales y no puedas avanzar rápido. Deberás pasar de puntillas por las plataformas del final para no romperlas.

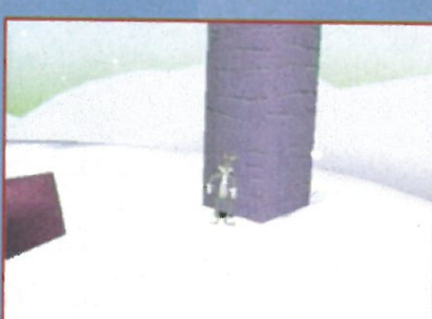
Cuando llegues a coger la **estrella**, cruza al otro lado y déjate caer por el tobogán, así podrás coger la **caja** y una **zanahoria** dorada.

Sal para meterte por la última cueva, la que tiene pintado al pato Lucas. Avanza hacia él y dale una patada al tronco en el que está subido. Se dará la vuelta y podrás atacarle por la espalda, teniendo el camino libre para coger la última **estrella** y la décima **caja** por la que te darán el **reloj**.

Al coger las cinco estrellas podrás coger el **reloj** que había en la cima del monte. Ve a por él para terminar completamente este nivel. Ahora puedes ir a los sitios en los que te hacía falta el ventilador. Vuelve a la zona de la muralla del castillo; aparte de una **caja** roja encontrarás una bandera con la que abrir la puerta de la torre de la muralla y descubrir así otro **reloj**.

También podrás entrar en las zonas en las que necesitabas decir las palabras mágicas. Vuelve a la cueva del pirata y abre una habitación llena de cofres. Dentro encontrarás otro **reloj** y varias **zanahorias**.





Al empujar uno de los menhires de zanahoria, podrás recoger una de las estrellas que necesitas.

LA EDAD DE PIEDRA:VENTILADORES MÁGICOS

Despertadores: 14
Zanahorias de oro: 31

Para empezar, deberás reunir siete cajas rojas para obtener un símbolo **reloj**. Si te fijas, en este escenario ya habías estado antes, sólo que ahora es de noche. Recuerda los sitios en los que antes encontraste **relojes** y **zanahorias** doradas para guiarte en el camino.

Nada más entrar te encontrarás encima de una plataforma con una **zanahoria** dorada enfrente. Cógela y baja para hacer lo mismo que hiciste en un principio. Mueve la roca para coger una **zanahoria** dorada y un **reloj**. Después usa la roca para subirte en la plataforma de la izquierda.

En esta parte encontrarás la primera **caja roja** y otro **reloj**. Para poder cogerlos deberás accionar los ventiladores. Vuelve sobre tus pasos para llegar al principio del nivel y avanzar hacia delante, usando la cabeza del dino para cruzar el abismo.

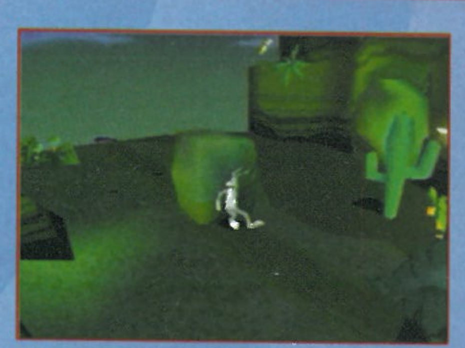
Continúa avanzando hasta llegar a la madriguera por la que podrás pasar al otro lado de la pared. En esta zona deberás usar también al dinosaurio para llegar a la plataforma de la izquierda. En ella encontrarás dos **relojes** y unas cuantas **zanahorias** doradas.

Vuelve y súbete a las camas elásticas para poder llegar fácilmente hasta el puente de madera. Al cruzarlo, llegarás a otra zona que también conocerás, así que no tendrás problema en localizar el agujero secreto que se encontraba en la pared de la derecha para coger la segunda **caja ACME**.

Sal de nuevo para recoger el **reloj** y las **zanahorias** doradas y poder abandonar este paisaje. Avanza saltando por los troncos cortados hasta llegar a otra plataforma elevada. Al bajar encontrarás el sexto **reloj** y a dos trogloditas que irán a cazar al conejo. Utilízalos para subir el escalón como hiciste en la primera etapa.

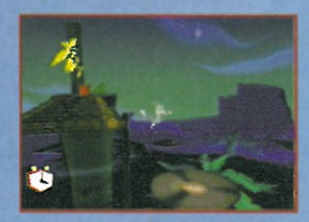
Deberás usar las palabras mágicas para accionar los ventiladores y poder llegar al puente que tienes sobre ti. Así podrás coger otro **reloj** y la tercera **caja roja**, pero date prisa porque el puente se deshace.

Dale una patada al tronco que hay en el centro de la plataforma para poder llegar a la zona anterior, justo en la que en la que encontraste la segunda caja.



Al empezar el nivel podrás recoger uno de los relojes si te subes encima de la roca.

Mueve todos los troncos de forma que parezcan una escalera para poder salir de este nivel.



Vuelve donde estaban los trogloditas y usa a los dinosaurios para cruzar el precipicio que tienes enfrente y llegar a la puerta que te conduce al nido del pterodáctilo.

Sube por la rampa hasta llegar al nido en el que tu amiguito está durmiendo. Anda de puntillas para no despertarle y cuando llegues a su altura encontrarás un cartel luminoso que te indica que hay un camino hacia abajo. Déjate caer y encontrarás la cuarta **caja roja**. Después usa el ventilador para llegar a la siguiente plataforma en la que otra **caja** te espera, aunque no será tan fácil cogerla. Se trata de una caja saltarina y da igual las patadas que la des porque no lograrás romperla. Lo único que puedes hacer es meterte por la madriguera y chocarte con ella.

Cuando ya tengas la quinta caja dirígete hacia la losa de piedra que hay enfrente, pero con cuidado porque se mueve y puedes caerte.

Al llegar, acciona los ventiladores para poder coger las dos **cajas** que te quedan. Salta de ventilador en ventilador para poder romper las más elevadas. Después sólo tienes que seguir el camino.

Salta hacia la siguiente plataforma usando otra losa de piedra, vuelve a utilizar el ventilador para subir el escalón. Te encontrarás con tres troncos que puedes empujar para formar una escalera y así llegar a la madriguera que te indica el final de esta etapa.

No te olvides de recoger los **relojes** y las **zanahorias** doradas que encontrarás en tu camino según vayas avanzando.



Antes de bajar para poder coger la caja ACME, sigue avanzando para encontrar otro reloj.



Aparte de desbloquear el camino, la roca te servirá para poder recoger el reloj.

LOS AÑOS TREINTA: LA FÁBRICA DE ZANAHORIAS

Despertadores: 8
Zanahorias de oro: 15

Una escena de vídeo te muestra como un ladrón te cierra una puerta que te impedirá avanzar.

Al empezar te encontrarás con tres caminos. El de la derecha está cortado por un tubo de ventilación y a la izquierda está la puerta que ha cerrado el ladrón. Dirígete al interruptor que tienes enfrente para pasar por las plataformas. Date prisa.

Sube en los peldaños móviles para llegar al vaporizador de **zanahorias**; ten cuidado con los tubos de vapor y con el ventilador que puede absorberte y llevarte al principio del nivel.

Pasa por las cintas de transporte hasta la siguiente plataforma y sigue el camino que muestran las **zanahorias**. Cuando llegues al otro lado ve a la izquierda y pasa por todas las trampillas hasta montarte en la tapadera a presión que te subirá a un piso superior.

Avanza hasta pasar por la siguiente cinta, las plataformas móviles y por los rodillos. Al final llegarás a la zona que viste en el vídeo del principio. Te verás en una estancia cuadrada con un interruptor arriba. Acciónalo y dirígete a la derecha hasta encontrar tres válvulas rojas que debes accionar para poder bajar con las tapaderas.

Cuando llegues al otro lado, usa los peldaños móviles para llegar a una pequeña plataforma con otra válvula. Si la accionas bajará la columna de agua y podrás subirte en la tapa. Cuando la válvula gire llegarás a la siguiente plataforma con otra válvula y un **reloj**.

Acciona la válvula y pasa por las dos tapaderas. Espera a que la segunda baje para llegar al piso inferior. Pasa por las cintas y ve a la derecha. Encontrarás otro interruptor. Acciónalo y aparecerá una nueva plataforma que luego te facilitará el paso.

Sigue avanzando por las cintas, pasa por debajo de los rodillos y cruza al otro lado saltando por los peldaños. Una secuencia de vídeo te mostrará cómo un ratón roba una **llave** y la lleva al almacén. Todavía no te metas por el agujero. Antes dirígete a la derecha. Pasa por la plataforma estrecha para llegar al principio del nivel y pasar por la puerta que se abrió al accionar el primer interruptor.

Te encontrarás con un circuito de tubos a presión y cintas transportadoras por las que deberás pasar antes de llegar a las pequeñas plataformas donde verás un **reloj** y una **caja**.

Para no tener que repetir todo el camino, llega hasta la primera zona en la que aparecieron las cintas transportadoras y atraviésalas. En vez de subirte en la plataforma móvil, mira al frente y localiza en el piso





inferior a uno de los ladrones que vigila una **caja** ACME. Puedes llegar saltando a la zona por la que se metió el ratón. Métete por el agujero y prepárate para alcanzar al ratón y quitarle la **llave**. Nada más entrar encontrarás una caja amarilla que contiene un **reloj**. En el almacén encontrarás más cajas con **zanahorias**.

Cuando hayas conseguido arrebatarle la **llave**, sal por la puerta del interruptor. Ve hacia donde cogiste la primera caja roja y usa la llave en la puerta que estaba cerrada para entrar en otra parte de la fábrica.

Deberás salvar los obstáculos rápidamente para llegar sano y salvo al otro extremo de la cinta empaquetadora. Verás a tu derecha una cuerda, salta a la siguiente plataforma y verás otra **caja** y un **reloj**. Baja por la rampa y acciona el interruptor verde para activar una plataforma más adelante.

Vuelve por las cuerdas y avanza por los rodillos hasta llegar a otro interruptor que te abrirá la reja de la plataforma anterior. Métete por el nuevo camino y dirígete a la derecha para conseguir otra **caja**.

Avanza por el pasillo y salva los obstáculos para llegar al otro lado. Sube por la rampa y avanza por la cinta. A la izquierda encontrarás la última **caja**. Vuelve sobre tus pasos hasta la plataforma en la que cogiste la penúltima caja para volver a atrapar al ratón y conseguir la **llave**. Una vez dentro podrás coger otro **reloj** de una de las cajas amarillas. Ya con la llave, sal y verás, cerca de la puerta, otro **reloj**.

Después, ve a la zona de los rodillos para llegar a la puerta de la **llave**. Prepárate para el enfrentamiento final con los dos ladrones.

Para poder conseguir las cuatro **zanahorias** doradas y el **reloj** deberás derribar al pequeñajo y al grandullón. ¿Cómo? Pasa por la cinta transportadora y acciona el interruptor del lado donde se coloque el enano. Cuando le caiga el peso encima, vuelve y golpea con el martillo al gordo. Basta con dos golpes para cada uno y obtendrás el premio.



Acciona las válvulas por orden para que suban unas tapaderas que te permitan pasar al otro lado.



Sube en la plataforma para llegar hasta otra de las cajas rojas ACME. ¡Cuidado no te vayas a caer!

LOS AÑOS TREINTA: LA CORRIDA DE TOROS

Despertadores: 1
Zanahorias de oro: 5

En esta ocasión deberás torear a un torito bravo para conseguir un **reloj**.

Debes conseguir que embista a los cinco burladeros que rodean la plaza.

Además, con cada golpe obtendrás una **zanahoria** dorada.







EL SIGLO DE LOS PIRATAS: MÍA LA MINA

Despertadores: 10
Zanahorias de oro: 41

Para obtener un **reloj** deberás recolectar las diez **cajas rojas** de ACME. La primera la está en un saliente superior al que llegarás atravesando la catarata. Sube por la rampa y salta diagonalmente para poder cogerla. Al pasar por debajo de la catarata habrás visto un pedestal en el centro de una sala. Utiliza tres perlas de la ostra que hay fuera para que salgan unos cubos de piedra encima del agua y así puedas pasar al otro lado.

Antes de cruzar el lago, vuelve a meterte en la sala de la cascada. A la derecha verás un pequeño pasadizo que te llevará a una habitación circular con antorchas apagadas y con un **reloj**. Enciende todas las antorchas para que se haga más visible el **reloj** y puedas cogerlo. Ahora ya puedes dirigirte al otro lado del lago.

Te esperará un pirata al que deberás vencer y tirar al agua para que te sirva de apoyo y poder pasar a la otra orilla.

Cuando cruces, abre los cofres y obtendrás buenos premios. Después puedes derribar al pirata para coger el timón y abrir una reja que está al principio, cerca de la catarata.

Para no tener que volver a hacer todo el camino, coge la antorcha y quema la cuerda que hay en la gruta enfrente del timón. Después balancéate en la cuerda para poder coger la **zanahoria** dorada y el **reloj**. También puedes subirte en el barril para avanzar por el riachuelo de la gruta y coger otro **reloj**.

Ve después hacia la reja y coge los barriles de pólvora del fondo. Deberás colocarlos en la entrada de la mina y prender la mecha con la antorcha para que desbloqueen el camino.

Entrarás en la mina montado en un vagón con el que puedes balancearte a los lados, saltar y agacharte. Dentro de la mina encontrarás las **nueve cajas** que faltan y el resto de **relojes** y **zanahorias** doradas.

Estáte atento, porque deberás saltar para dar en las dianas y cambiar así de vía. Si no lo haces darás vueltas al mismo sitio sin avanzar.




Para poder romper la roca que tapa la entrada de la cueva, deberás usar los barriles de pólvora.


Tras la catarata encontrarás el pedestal donde poner las pesas para poder cruzar el lago.


Usa la antorcha para quemar la cuerda y ahorrarte el camino de vuelta a la entrada de la cueva.

EL FUTURO: RÓMPETE EL COCO

Despertadores: 5
Zanahorias de oro: 21

Debes resolver los puzzles para obtener los últimos **relojes**.

Primero dirígete a la derecha, desactiva la corriente y recoge la **zanahoria** dorada. El puzzle es parecido al SIMÓN. Recuerda el orden en el que el marciano pisa los colores y repítelo. Al acabar obtendrás un **reloj**.

Después, busca la palanca que quita la corriente del otro lado para enfrentarte a un nuevo puzzle. Deberás pisar las casillas de colores para que queden de la misma forma que te enseñaron en la imagen. Un salto y la casilla será roja, dos y será verde. Recoge el **reloj** y las **zanahorias** doradas y ve al transportador de enfrente.

Entra en el carrusel de rayos y sal por la segunda puerta. Al final de la sala encontrarás un tablero que cambia de color y un montón de **zanahorias**. Debes fijarte en las secuencias de color. Pisa las casillas que estén verdes o amarillas, pero no el negro o caerás al vacío.

Cuando lo hayas conseguido, acciona el interruptor del fondo de la habitación para activar las plataformas móviles. Antes de cruzar, entra por las cristaleras para accionar otro interruptor.

Después, sube en el ascensor hasta una palanca que abre la primera salida del carrusel. Usa el transportador y ve al carrusel para entrar por la otra puerta.

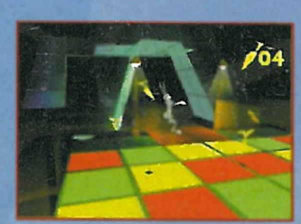
Ahora deberás encontrar la clave secreta. Elige las fichas de colores sin repetirlas en la misma fila o columna. Las fichas bien colocadas aparecerán con una corona encima. Cuando lo logres, coge el **reloj** y móntate en el transportador para llegar a la última prueba: competir en patinete contra un pájaro marciano.

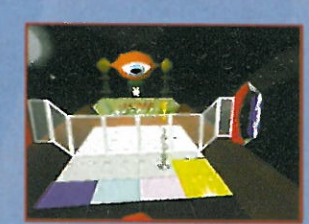
Engánchate a los mástiles para avanzar, y pisa las flechas verdes para ir más rápido. Sólo pasarás el nivel y obtener el último **reloj** si ganas la carrera.

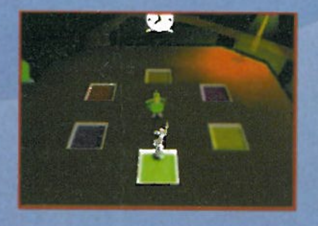
Ahora Bugs podrá entrar en la puerta del presente y volver a casa.

Y... "esto es to, esto es to, esto es todo amigos".


Para poder sacarle ventaja al marciano, aprovecha todas las flechas turbo que encuentres.


Deberás pisar en las casillas amarillas o verdes para llegar al otro lado sin problemas.


En este puzzle deberás adivinar la combinación secreta que oculta el "gran cerebro".





Shadowman

Cuando se está al otro lado

El macabro mundo de los muertos es el santuario de los más crueles criminales de la historia. Monstruos en cuerpos de hombre que quieren invadir el mundo de los vivos y derramar sus horror entre la humanidad. Sólo puede evitarlo un Shadowman, un hombre capaz de viajar entre los dos mundos y frenar desde su propia guarida a los fanáticos de la muerte. Tú eres el elegido, tú serás el héroe. Pero, cuidado, sigue nuestros consejos: el mundo de la muerte es más peligroso aún de lo que imaginas...

PEQUEÑOS APUNTES PREVIOS

Durante el juego puedes recoger numerosos items que te harán la vida más fácil.

Entre estos items están los **Cadeaux** y las **Calaveras**. A lo largo de esta guía no te indicaremos donde están cada uno de los Cadeaux y cada una de las Calaveras porque sería muy tedioso ya que los hay a cientos. Te recomendamos que explores a fondo los escenarios para recoger todos esos items que, sin ser necesarios para concluir la aventura, sí son bastante útiles. Para ello dispara a todos los jarrones y vasijas que veas por el camino y explora los rincones más oscuros.

Igualmente, encontrarás estos items tras dos puertas diferentes: las que parecen que están hechas de piel con una llama dibujada y las puertas de tres barrotes horizontales. Las primeras se abren utilizando el **Flambeau** y las segundas, el **Marteau**.

BAYOU PARADIS: LOUSIANA

Avanza por el único camino que hay, recogiendo todos los items que veas a tu alcance. Tras andar un poco y familiarizarte con los controles, llegarás a una rampa con una entrada a una cueva a su derecha. Sube por la rampa y pasa por el puente saltando, ya que se derrumbará cuando lo cruces.

En tu camino verás una barca en tierra firme con unos items en su interior, olvídalos porque de momento no puedes alcanzarlos. Sube por lo que antes era un pequeño muelle y dirígete hacia las casas.

En una esquina de la segunda hay una cuerda a la que tienes que engancharte y avanzar para llegar al otro lado. Continúa por la cueva y avanza hasta que des con una iglesia. Olvídate de los perros y entra en ella.


Todas los cables que encuentres llevan a lugares interesantes.


Si disparas al candado podrás hacerte con la escopeta.

Dentro te espera **Nettie** con tus pertenencias. Sal armado con la pistola y acaba con los perros. Ve a la pequeña caseta que hay detrás de la iglesia y dispara al candado de la puerta para entrar. Avanza hasta una zona en la que podrás sumergirte.

Después de bucear un poco (vigila el oxígeno) darás con dos caminos por los que continuar, ambos bajo el agua.

Ve por el de la derecha y bucea hasta salir a la superficie. Verás dos casetas anegadas por el agua, además de algún que otro cocodrilo.


Los Govis sólo pueden abrirse si dispones de los poderes de Shadowman. No te preocupes, volverás a por esos dos más tarde.

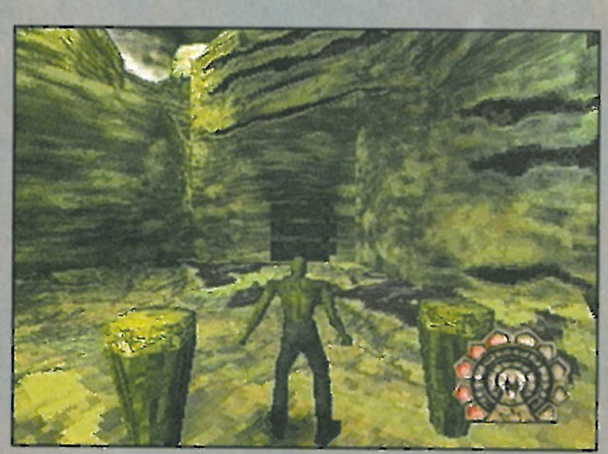
En una de estas casetas encontrarás una **escopeta**.

Ya va siendo hora de que aparezca Shadowman, así que utiliza el osito de peluche para viajar a la Zona Muerta.

PUERTAS ÓSEAS

Avanza por el lago de sangre acabando con los zombies. Al llegar a las Puertas Óseas conocerás a **Jaunty**, un repugnante ser que te ofrecerá algunas pistas cuando no sepas que hacer.

Tras una pequeña charla podrás pasar por las puertas y llegar a una zona abierta. En esta zona puedes bajar a la zona inferior para recoger algunos items, pero para avanzar gira a la izquierda y sigue hasta dar con un puente derruido. Salta el hueco y continúa. Más adelante verás una plataforma de madera a la izquierda, sube a ella y avanza hasta llegar al borde de una cornisa. Ve por la derecha hasta que entres en un túnel.


Las puertas de madera como la de arriba, sólo pueden abrirse con el Marteau. Dentro podrás aumentar tu colección de Cadeaux.

Llegarás a **Coffin Gate de nivel cero** que puedes abrir sin problemas. Esta puerta conduce a una estancia redonda con un pedestal en el medio y una pasarela cortada que cruza la sala. En el pedestal podrás recoger La **Profecía**.

Tras esto, sube a la pasarela por la parte izquierda y dispara a tu primer **Govi**. Tras recoger el Alma Oscura de su interior cruza la pasarela hasta la **Coffin Gate de nivel 1**. Activa el artefacto de la entrada y cruza la puerta hacia lo desconocido.

Cruza el gran puente y el osito de peluche adquirirá la posibilidad de llegar hasta esta zona en un instante. Saldrás a una cueva con dos posibles caminos. Toma el que quieras porque los dos llevan al mismo lugar, es decir, una explanada con pequeños lagos de sangre y una caseta en el medio.


Si tienes el Flambeau podrás quemar puertas como éstas.


Desde aquí te adentrarás en los dominios de Legión y compañía

Salta abajo y entra en la caseta, activando antes un interruptor que hará que aparezca una cuerda. Dentro verás una puerta, pero está situada de tal forma que no puedes cruzarla. Sal y sumérgete en el lago más cercano a la caseta para adentrarte en un pasaje que conduce a otra zona.

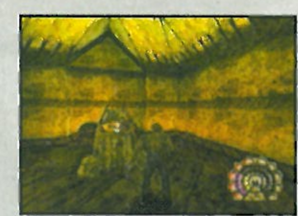
Aquí hallarás un mecanismo que al activarlo hará que la puerta que no podías cruzar se coloque en la posición justa.

Regresa hasta ella por donde has venido y llegarás a una sala con un **Govi** rodeado de magma y una salida justo enfrente tuyo. Olvida el **Govi** y sigue. Llegarás a una zona abierta y, delante de ti, una estructura en el medio con unas carpas en lo alto. Busca en su base un interruptor que activará una cuerda.

Sube por las rampas de las paredes hasta esa cuerda y cruza al otro lado para entrar en el túnel. Cuando llegues a una sala con una estructura de piedra en el medio, sube a ella y podrás alcanzar un hueco en la pared, ahí encontrarás un **Govi**. Salta de nuevo al suelo y súbete a las plataformas de madera. Avanza un poco y podrás recoger el **Asson**.

Por cierto, no pases por la puerta que hay junto al altar porque conduce a una Coffin Gate por la que todavía no puedes pasar.


Explora un poco la zona y darás con el interruptor adecuado.


Estos altares son muy útiles para ahorrar tiempo y esfuerzo.

Vuelve hasta la estructura de las carpas. Sube por la rampa que va a lo largo de la pared desde el suelo y, hacia la mitad de ésta, salta a otra rampa que queda un poco más alta y que lleva a otro túnel. La cornisa se separará en dos, izquierda y derecha, toma esta última y avanza hasta que veas unas plataformas y rampas de madera.

Salta al suelo y entra por un túnel. Llegarás hasta otra zona abierta. Salta al suelo y activa un interruptor para que aparezca una cuerda en la zona anterior. Regresa junto a la cuerda y utilízala para llegar hasta el otro lado. Allí podrás hacerte con el **Govi** que hay delante de ti.

Ahora tendrás que encontrar el **Baton**, un útil artefacto que podrás utilizar en unos altares especiales y que te transportarán en un instante hasta otro altar. Así que vuelve a la cornisa desde la que saltaste a la pasarela de madera y avanza hasta llegar a un nuevo túnel. Al salir verás un impresionante puente que lleva hasta el **Templo de la Vida**. Tras cruzar la entrada darás con uno de los **altares-baton** de los que te hablábamos y una entrada en la pared de la derecha.

Salta el magma para llegar hasta esa entrada y continúa saltando hasta que tengas dos posibilidades para avanzar: de frente y una puerta a tu derecha. Entra por esta última ya que la otra lleva a unos items. Deberás ir avanzando mediante los salientes de las paredes durante una serie de salas hasta que llegues a un agujero en el suelo.

Salta abajo y recoge el **Baton**. Antes de abandonar esta sala observa los artefactos que hay al final de los cortos pasillos que hay a tu alrededor. Cuando tengas **100 Cadeaux** vuelve hasta aquí e introdúcelos en cualquiera de esas máquinas para recibir un punto de energía más.

Tras conseguir el Baton busca cerca un altar como el que viste al entrar al Templo de la Vida y utilízalo en él para ser teletransportado hasta allí.



Cada vez que llegues a la mágica cifra de 100 Cadeaux, tendrás la oportunidad de aumentar tu nivel de vida gracias a estas máquinas.

ASILO: ENTRADA


Es posible que a veces no encuentres la salida de alguna sala. Busca en todos los rincones y pasillos cercanos y no tendrás problemas.

Utiliza el **osito de peluche** para ir hasta la **Cámara de La Profecía**. Pasa por la **Coffin Gate** y al llegar al puente, salta por la izquierda a tierra firme. Abre la Coffin Gate que hay frente a ti y avanza por el puente colgante de más adelante (olvídate por ahora de las otras dos Coffin Gates que has visto), hasta que llegues al patio de la entrada al Asilo. Ve hacia el puente que hay en la entrada principal y arrójate al foso de magma, pero para caer en una pasarela metálica.

Avanza por la pasarela hacia la derecha (mirando al Asilo). Atraviesa la sala llena de magma y sal por un hueco de la pared. Saldrás a otra sala similar, pero esta vez tienes que subirte a una plataforma que se desplaza por la pared del fondo. Al llegar la plataforma al final del desplazamiento salta al cilindro y sal de la sala.


Al llegar al Asilo busca esta sala y recoge la Llave del Ingeniero.


Encontrarás cabinas hasta en los rincones más escondidos.

Estás en otra estancia similar, pero esta vez con dos plataformas móviles. Sube a la primera, salta a la segunda y de ahí a la pasarela metálica.

En la pared de la izquierda hay un hueco por el que podrás salir de una vez de esas calderas. Continúa por el túnel hasta que des con dos ventanas que dan a unas habitaciones con las paredes empapadas de sangre. Salta por la segunda y sal al pasillo.

En esta zona te encontrarás por primera vez a un enemigo que te dará más de un problema más adelante. Estos tipos llevan unos garfios por manos (aunque los peligrosos son los que llevan rifles) que te pueden hacer trizas como te acorralen contra una pared, así que ya sabes, manténte alejado.

Sigue por el pasillo y verás varias puertas a los lados, donde suele haber algunos items custodiados por algún enemigo, pero nada realmente importante.

Avanza por el pasillo hasta una sala que presenta dos posibles rutas: izquierda y derecha. Toma la de la derecha y encontrarás un **Govi** en un rincón. Ahora vuelve atrás y toma la salida de la izquierda.

Avanza evitando a los enemigos y llegarás hasta el final del pasillo.





La pared del fondo tiene una abertura en lo alto a la izquierda, a la que podrás acceder subiéndote a un objeto verde y alargado.

Nada más subir ve de frente para dejarte caer por un agujero y hacerte con la **Llave del Ingeniero**. Utiliza el **osito de peluche** para ir a la **entrada principal del Asilo**. Busca en una de las paredes del patio de la entrada un extraño **artefacto amarillo** en el que podrás introducir la Llave del Ingeniero (a partir de ahora llamaremos a estas cosas **cabinas**, para entendernos).

Al hacerlo se abrirá un pasadizo junto a ella. Continúa por el corredor hasta que te topes con una reja que no puedes abrir. Sube por la derecha y sigue hasta una sala con una **cabina** junto a la puerta de entrada. Utiliza la Llave del Ingeniero y se abrirá un pasadizo en esa sala. Entra y recoge otro **Govi**. Ahora utiliza el **peluche** para ir hasta la **entrada del Asilo**.



Tras esa puerta de la pared hallarás un preciado Govi. Pero para abrirla tendrás que hallar antes la cabina correspondiente.

CATEDRAL AL DOLOR

Utiliza la **Llave del Ingeniero** en la **cabina** que hay a la izquierda de la puerta, esto hará que se abra. Entra y atraviesa otras puertas dobles.

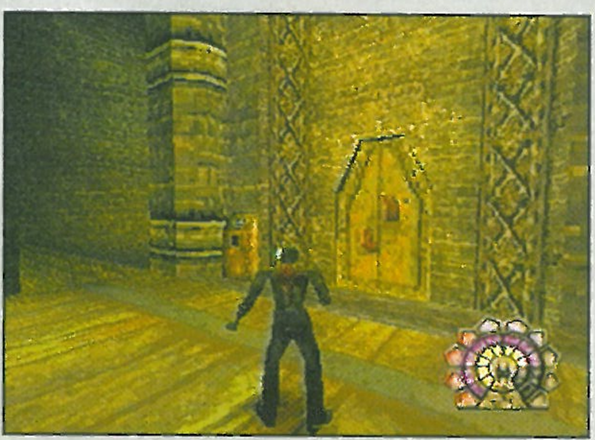
Intenta evitar a los tipos de las escopetas y ve hacia el pasillo amarillo. Ya en él, toma el camino de la derecha y avanza hasta que llegues a una habitación con otro **Govi**. Da media vuelta y toma esta vez el camino de la izquierda.

Acabarás llegando hasta una sala con un **vagón rojo** y otro **Govi**. Recoge el Alma Oscura de su interior y monta en el vagón. Mueve la palanca que hay dentro y te llevará hasta otra zona.

Sal del agobiante vagón y ve de frente para entrar en la primera puerta que veas en la pared de la izquierda. Tras bajar durante un trecho por escaleras, aparecerás en una sala con un foso de magma y un **Govi** al otro lado. No temas y salta hasta él para obtener otra Alma Oscura.

Vuelve hacia atrás y esta vez entra por la puerta que queda enfrente del vagón en el que llegaste. Esquiva a los tipos que custodian esa zona y entra en el **Hall de los Cinco**.

En este punto el **osito de peluche** adquirirá la capacidad de traerte hasta aquí en un instante.



Busca la Llave del Ingeniero y podrás activar todas las cabinas amarillas que encuentres. Sólo así podrás llegar al final del camino.



Una vez dentro de estos vagones tira de la palanca que hay dentro y se pondrán en marcha. El destino nunca será una zona turística.



Fija los objetivos cuando uses las armas y será mucho más fácil y seguro acabar con ellos.



Esta bonita sala te llevará hasta la guarida de los cinco asesinos en serie que estás buscando.

TEMPLO DE FUEGO

Vuelve a la Coffin Gate de la sala en donde recogiste La Profecía. En el puente, déjate caer por un lado y pasa por la Coffin Gate que ya abriste antes. De las dos nuevas Coffin Gate que verás, entra por la de abajo utilizando tus poderes.

Tendrás que descender bastante por una pasarela hasta llegar a un hueco en la pared por el que tienes que pasar. Estás en una sala con un lago redondo de magma, dos Coffin Gates y un puente colgante rojizo. Avanza por este último hasta que llegues al fondo de la cueva y en donde tienes dos posibilidades para continuar: por el camino de arriba o por el de abajo.

Dirígete al de arriba ayudándote de las plataformas. Sumérgete en el primer lago de sangre que veas y bucea por el pasaje submarino hasta llegar a una estancia en donde podrás salir a la superficie, una sala alta con dos enormes cascadas de sangre. Recuerda bien esta sala porque tendrás que venir varias veces hasta aquí.

Junto a las cascadas hay dos rampas que ascienden hasta alcanzar la cima, una de las rampas tiene luces en la pared y la otra no. Empieza a subir por la que tiene luces hasta que veas un trozo de pared azul bajo una luz que destaca sospechosamente. Dispara contra ese trozo y se derrumbará dejando un pasadizo al descubierto. Avanza por él hasta llegar a una amplia sala.

Tu misión es llegar hasta el primero de 6 interruptores, repartidos en diferentes salas. Todas las salas tienen en común dos cosas: primero, tendrás que pensar un poquito para acceder al interruptor (con esta guía no será problema), y segundo, tras activar el correspondiente interruptor, aparecerán unas criaturas bastante molestas, una especie de brujas guapas, que disparan proyectiles y que es mejor que evites en vez de pararte a acabar con ellas.



No dudes en explorar todos los caminos. Luego lo agradecerás.



Regresarás a estas cascadas de sangre un montón de veces.



No te molestes en disparar a esas brujas mientras duermen.

En esta primera sala, sube de bloque en bloque, esquivando las trampas de fuego hasta alcanzar en la cima el interruptor. Sal pitando por donde llegaste hasta las cascadas de sangre.

Sigue subiendo por la pasarela hasta que veas en un rincón otro trozo de pared derruible. Dispara contra él y ve hacia la sala que contiene el segundo interruptor.

Sólo tienes que subir por la rampa hasta llegar a la cima. Activa el interruptor y vuelve corriendo a las cataratas. Sube por la pasarela y derrumba otro trozo de pared azul.

Para alcanzar el tercer interruptor súbete al bloque de piedra del fondo que tiene pintada una luna encima. Desde ahí agárrate a una cornisa de la pared y avanza hacia la derecha. Sube al hueco de la pared y salta al bloque de enfrente.

Desde ahí avanza con cuidado por la viga de madera hasta quedar encima del interruptor. Déjate caer y sal corriendo hasta las cataratas.

Sube un poco más por la pasarela y repite el proceso de siempre. En esta sala hay una larga rampa que desciende bastante hasta llegar al cuarto interruptor. En vez de saltar directamente al suelo, baja poco a poco por la rampa y verás dos salas que contienen dos **Govis**, pero sólo puedes coger el de la segunda sala.

Cuando actives el interruptor, no pierdas un segundo y sube para llegar a las cataratas. Sube hasta la cima y entra por la puerta que tiene un foco encima.

Saldrás a un balcón que da a la pirámide que has estado creando con los interruptores. Justo a tu lado está el quinto. Ahora salta hasta el suelo y podrás activar el sexto.

Sube al segundo escalón de la pirámide y podrás divisar dos **Govis** a ambos lados, en unas cornisas de la pared cercana. Si corres desde ese segundo escalón y saltas hacia ellos ajustando muchísimo el salto podrás agarrarte a las cornisa y hacerte con ellos.

Ahora escala la pirámide y en lo alto podrás hacerte con otro **Govi**, y además, el osito "aprenderá" como llegar hasta aquí en un momento.

Ahora ya puedes dirigirte a por las **Toucher Gads**. Entra por la puerta que hay delante de ti y te toparás con unas salas llenas de magma en el fondo y con tu camino lleno de trampas. Avanza por estas salas, y en la tercera verás cuatro **Govis** en las paredes, no te molestes en intentar alcanzarlos porque es inútil. En lugar de eso sigue adelante y llegarás a una enorme estancia llena de magma.

En esta sala hay cinco interruptores a lo largo de la pared a los que tendrás que llegar saltando de plataforma en plataforma para no carbonizarte. Cuando actives el primero, además de bajar un gancho en el medio de la sala, aparecerán tus queridas "amigas" las brujas.

Tras activar los restantes interruptores mientras que esquivas los proyectiles de las brujas, bajará el gancho lo suficiente como para enganchar un pequeño ascensor. Monta en él y, a través de una espectacular escena, adquirirás los **Toucher Gads**. Con ellos serás capaz de agarrarte a sitios ardiendo y empujar bloques al rojo vivo, aunque no podrás andar por el magma.

Antes de salir de esta cámara busca en las paredes un bloque de piedra al rojo, empújalo sin miedo y avanza por el corredor hasta llegar a una sala con una rampa de madera que asciende a trozos hasta arriba. Sube esquivando los proyectiles de las brujas y recoge uno de los cuatro **Govis** que viste antes.

Vuelve a la cámara con magma y busca una cornisa en llamas junto a uno de los interruptores. Sube a ella y desplázate para entrar por el hueco de la pared. La sala a la que llegarás está llena de grandes bloques de piedra y lanzadores de fuego. Salta al suelo y ve al final de la sala para activar dos interruptores, uno abrirá una puerta en lo alto y el otro hará que aparezca un cable.

Sube al bloque más bajo y empieza a subir hasta alcanzar la puerta que has abierto. Pasa por ella y aparecerás en otra sala con cuatro bloques al rojo que taponan la entrada a otras tantas estancias. En tres de ellas hallarás numerosos items (además de brujas), y en otra, el pasillo que lleva al **Govi**.

Puedes volver a la sala donde obtuviste la Toucher Gads mediante la cuerda que has activado antes.



Cuando veas una pared de un color sospechoso, no dudes en disparar y más de una vez encontrarás un nuevo camino por el que continuar.



Esta pirámide aparecerá cuando actives los seis interruptores.



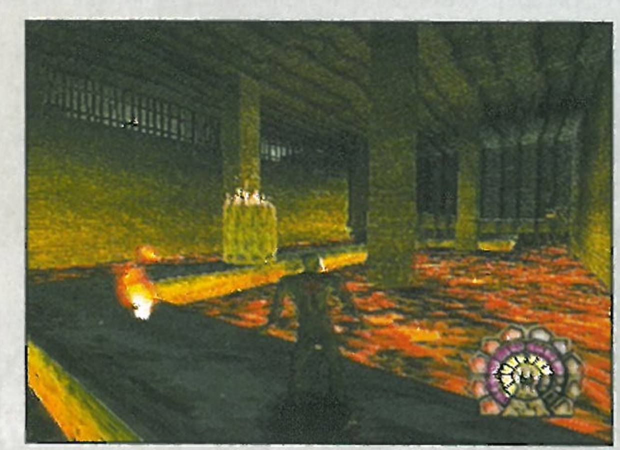
Ni te molestes en intentar saltar hasta ahí. No lo lograrás.

NUEVOS GOVIS CON LAS TOUCHER GADS

Gracias a la nueva habilidad que te han conferido las Toucher Gads podrás llegar a **Govis** a los que antes te era imposible llegar. Prepárate para hacer un poco de turismo:

• Entrada del Asilo. Ve hasta allí usando al osito de peluche. Tírate por la izquierda del puente para aterrizar en una pasarela metálica. Avanza esquivando los chorros de fuego y llegarás a una sala llena de magma. Continúa por la pasarela bordeando las calderas hirvientes sin peligro. Tras andar un poco darás con dos **Govis**. Continúa y en la bifurcación que hay justo después del segundo **Govi** ve a la izquierda.

Otra bifurcación de caminos, pero esta vez toma el de la derecha y encontrarás otro **Govi** más. Vuelve a la primera bifurcación para dirigirte a la derecha y obtener otro **Govi**.



Con las Toucher Gads podrás agarrarte a esos bidones con liquido hirviente. Con ellas, tu colección de Govis aumentará sustancialmente



Las superficies al rojo vivo ya no serán un obstáculo para ti.



Las Coffin Gates requieren un determinado número de Govis.

• Cámara de la Profecía. Utilizando las habilidades del osito de peluche ve a la cámara en donde encontraste La Profecía. Sube a la pasarela de la izquierda y empuja el bloque ardiente para hallar un nuevo **Govi**.

• Templo de la Vida. Vuelve a usar el osito hasta el Templo de la Vida.

Entra y gira a la derecha al pasar por el pedestal de la llama. Tras un par de saltos para evitar ser achicharrado podrás seguir de frente o por la derecha.

Sigue de frente, hacia la plataforma de clavos. Llegarás a una sala con un bloque al rojo a tu derecha. Si lo empujas podrás recoger un **Govi**.

• Conseguir el Poigne. Con todos estos **Govis** en tu poder ya puedes recoger el **Poigne**, un artefacto que te permitirá escalar algunas superficies. Usa el peluche para ir a la **pirámide del Templo de Fuego**. Dirígete hacia las dos cataratas de sangre que ya conoces. De las dos rampas que hay junto a ellas, sube por la que no tiene luces a lo largo de su recorrido. Entra por la puerta de arriba, empuja el bloque ardiente y darás con una Coffin Gate. Ábrela y recoge el **Poigne**.

Con este artilugio en tu poder puedes escalar las cataratas de sangre, lo que te permitirá recoger más **Govis**.





NUEVOS GOVIS CON EL POIGNE



Casi todas las cascadas de sangre llevan a un Govi, pero para escalarlas tendrás que buscar el Poigne. Una vez en tu poder, repasa todas las zonas por las que has pasado y consigue esos Govis.



En esta zona hay multitud de cascadas. Sube a todas ellas.



Sube a la cima de esa estructura y recoge otro bonito Govi.



No olvides poner en marcha el molino activando el interruptor.

• Templo de fuego. Nada más recoger el Poigne, escala la pequeña cascada de sangre que tiene una luz en lo alto. Desde ahí podrás saltar hasta un **Govi** que queda más abajo. Ajusta el salto.

Ve a las dos altas cascadas de sangre. Si las escalas encontrarás items y un nuevo **Govi**.

• Puertas Óseas. Con el osito de peluche ve a las Puertas Óseas. A tu izquierda hay una cascada de sangre, sube por ella y hazte con otro **Govi**.

Pasa a través de las Puertas Óseas y avanza hasta que veas otra cascada de sangre a tu derecha. Encontrarás un **Govi** si las escalas.

Nada más abandonar la zona de las Puertas Óseas darás con un montón de cascadas.

Sube por la primera de la derecha y recoger un **Govi**. Ahora sube por la de la izquierda y llegarás a una cámara con un pequeño lago de sangre y una estructura en el medio. Sube hasta arriba y recoge el **Govi**.

Ahora sumérgete en la sangre y bucea por un pasadizo que hay en el fondo hasta salir a otra zona. Encontrarás una especie de molino de viento. Sube hasta arriba ya que allí te espera otro **Govi**. Cuando lo tengas sigue subiendo hasta la cima y activa el molino. Vuelve a la sangre y sal a la cámara de antes. En esa sala hay un túnel por el que todavía no has pasado, así que hazlo.



Llegarás a una zona abierta con otro pequeño lago de sangre y unas pasarelas de madera con un **Govi**. Para llegar hasta él súbete en la plataforma metálica móvil que se ha activado gracias al molino y será tuyo.

ASILO: JAULAS

Usando el osito ve a la **Cámara de La Profecía**. Pasa por la Coffin Gate de la derecha, y al llegar al puente, tírate a la izquierda para atravesar otra Coffin Gate.

Baja a la siguiente zona y cruza el puente colgante. Darás con una estancia con un lago pequeño de magma un puente y dos Coffin Gate. Utiliza tus poderes en la de nivel 4. Tras cruzarla ve por el puente colgante de la siguiente zona y olvida por el momento la Coffin Gate.

Salta de plataforma en plataforma para avanzar y caerás por un agujero para aterrizar en una rampa con dos zombies. Mátalos y agárrate a la cornisa, ve a la derecha y salta hacia atrás, a un bloque de piedra. Desde hay puedes saltar la valla y caer en otra rampa similar. Sube y ve hacia la torre de la derecha. Entra y sube al piso de arriba para descubrir un **Govi**. Sal del edificio y monta en el tren.

Avanza hasta el final del tren y utiliza la **Llave del Ingeniero** en el cuadro de mandos. Tras un breve viaje, el osito incluirá un destino más en su colección.

Ve a la derecha, enfrente del vagón rojo, y entra por una puerta doble. Baja algunas escaleras y encontrarás el segundo **Govi**. No actives la palanca del cuadro de mandos porque sólo conseguirás liberar a unos cuantos bichos.

Ve a la derecha y darás con una puerta doble en lo alto, espera y verás como aparece una jaula móvil que pasa por ella. Date prisa y pasa mientras que está abierta. Haz lo mismo con la siguiente puerta.



Sube a ese macabro tren y ve al final para ponerlo en marcha.



Sube al cable y ve detrás de la jaula para llegar hasta el Govi.

Estás en una especie de almacén con cajas amontonadas y en uno de estos montones hay un **Govi**. Para llegar hasta él activa la palanca del fondo y sube las escaleras. Unas jaulas se podrán en movimiento y tú tendrás que avanzar por la cuerda por la que se mueven.

Para llegar a la siguiente cuerda tienes que ir avanzando delante de la jaula, así que espera a que llegue al sitio en donde tú estás y salta a la cuerda rápidamente.

Ya en la segunda cuerda tendrás que avanzar detrás de la jaula y dejarte caer cuando estés encima del montón de cajas. Desde ahí podrás saltar sin problemas al montículo en el que está el **Govi**.

Ahora continúa por la puerta gris y llegarás a un almacén



Cuado poseas las Marcher Gads podrás seguir por la izquierda.

similar al anterior. Esta vez sólo tendrás que saltar de jaula en jaula para llegar hasta el **Govi** de esa sala.

Vuelve junto al tren en el que viniste (usa el osito para atajar) y avanza por la tubería metálica, pero asegúrate de haber recogido las **Toucher Gads**. Llegarás hasta una gran estancia con magma y un **Govi** al fondo. Avanza con cuidado por la tubería, agachándote cuando pasen las jaulas y te harás con él fácilmente. No te comas la cabeza intentando llegar hasta el otro **Govi** que

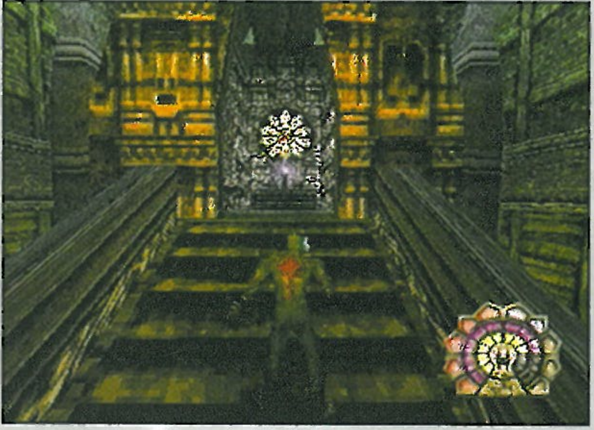


Esa puerta conduce a un Retractor. No olvides recogerlo.

hay en la jaula porque desde ahí no puedes llegar hasta él.

Ahora ve a por el **Retractor**. Regresa junto al tren y agárrate a la cornisa que hay junto al vagón rojo, en la pared. Avanza hacia la izquierda y sube al hueco para entrar por la puerta.

La sala a la que llegas tiene dos tuberías y agua en el fondo. Utiliza las tuberías para llegar a la parte de arriba. Desde la parte de los cuadros de mandos, salta al agua para llegar hasta el otro extremo de la estancia.



Los Retractor te permitirán llegar hasta los asesinos en serie. Hay tres repartidos por la Zona Muerta y ocultos en estas capillas.

Allí hay una puerta cerrada y dos mecanismos que la abren con la **Llave del Ingeniero**. Pero antes de atravesarla, avanza por la fina tubería que hay junto al mecanismo de la derecha. Tras bajar alguna escalera darás con una jaula con un **Govi**. Antes de saltar ansioso a por él, dispara para liberar al Alma Oscura de su interior. Vuelve a la puerta que has abierto antes con la Llave y avanza por el túnel.

Llegarás a una gran estancia con una especie de capilla al final. Salta al suelo desde donde estás, mata a todos los enemigos y entra en la capilla. Allí recogerás el **Retractor**.

ASILO: CUARTO DE JUEGOS

Desplázate hasta la **Cámara de La Profecía**. Pasa por la Coffin Gate, después salta del puente y pasa por la siguiente. Continúa por este camino que ya conoces hasta que llegues a la estancia que tiene una lago redondo de lava, un puente y dos Coffin Gates.

Entra por la que ya abriste y sigue hasta el puente colgante que te llevó a la zona de Jaulas. Esta vez no pases por el puente y encara la Coffin Gate de nivel 5 que hay cerca, la que está junto al charco de sangre. Tras ella hallarás una nueva pieza del **L'Eclipser: La Soleil**. Déjate caer por el agujero que hay delante y



Desde esta pasarela podrás adentrarte en varios caminos.



llegarás hasta una estancia muy alta con una Coffin Gate junto a cuatro columnas de madera. Olvida la puerta y cruza el puente colgante.

La estancia a la que llegas tiene un gran foso de sangre debajo de ti y unos bloques de piedra en la superficie.

Arrójate al foso y bucea hacia la derecha hasta dar con la entrada a un túnel. Cuando salgas a la superficie y, tras



Los enemigos con escopetas abundan en esta zona.

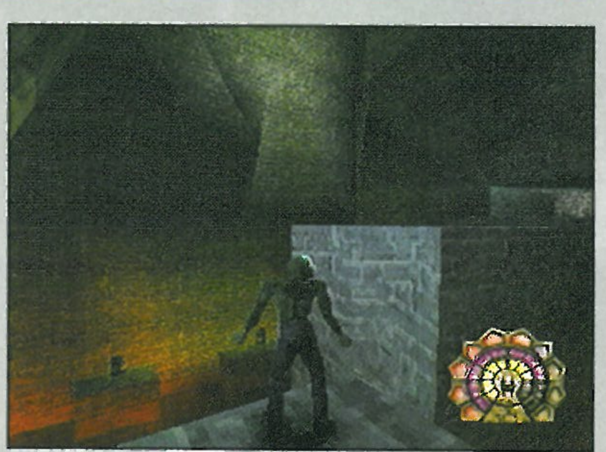


escalar algunos bloques, aparecerás donde antes pero a una altura mayor.

Salta al bloque de enfrente, mata a las criaturas y utiliza la **Llave del Ingeniero** en el mecanismo que hay al fondo.

Esto hará que se abra un nuevo pasadizo bajo el líquido rojo. Lánzate a él y bucea por el pasadizo esquivando peces y hélices hasta poder salir a la superficie. Ten mucho cuidado cuando salgas porque fuera hay un buen número de enemigos con rifles. Tras acabar con ellos anda hacia la pequeña rampa de más adelante. No bajes por la rampa larga y ve hacia la puerta gris de la izquierda.

Llegarás a una pasarela de



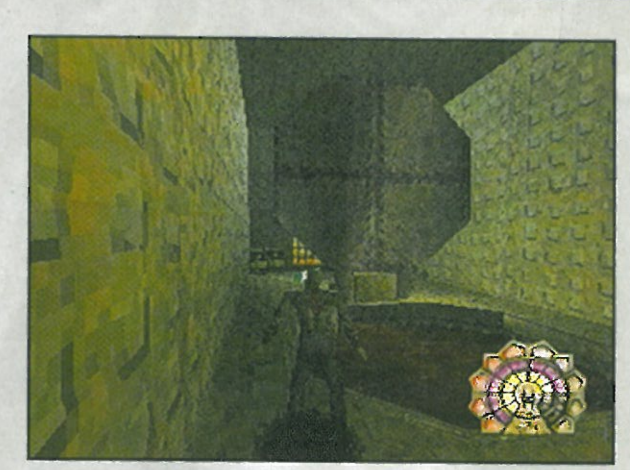
Salta a ese bloque azul y ve hacia la cabina amarilla. Una vez activada se abrirá un pasadizo en el foso de sangre por el que has venido.

madera, lugar en donde te harás con el correspondiente icono a esta zona en el inventario del osito de peluche.

Lo primero es hacerse con el **Retractor**. Para ello continúa por la pasarela y cruza la puerta. En la bifurcación toma el pasillo hacia la izquierda. Sube por la pasarela de la sala siguiente (olvida de momento ese **Govi** que estás viendo) y entra en la puerta de la estrella de cinco puntas.

Accederás a una estancia parecida a la que guardaba el anterior Retractor. Ya sabes, entra en la capilla y recógelo. Usa el osito para volver a la pasarela de madera.

Tírate por el lado derecho (donde no hay sangre) y avanza hasta llegar a una sala enorme con varios enemigos y una pequeña rampa en una esquina del fondo que lleva hasta el primer **Govi** de la zona. Regresa a la pasarela de



madera y esta vez tírate por la izquierda. Sube al túnel de la hélice y sigue hasta llegar a una zona plagada de enemigos con escopetas. Acaba con ellos y recoge el **Govi**. Vuelve otra vez a la pasarela de madera y tírate otra vez por la izquierda.

En el fondo hay una cosa blanca que puedes destruir si disparas con la pistola. Bajo ella hay un otro túnel acuático (aunque no es agua precisamente).

Avanza con cuidado hasta que puedas salir a la superficie. Ándate con ojo porque hay un montón de enemigos. A tu izquierda hay una habitación amarilla y a tu derecha un pasillo. Ve por el pasillo acabando con todo bicho viviente, y lograrás llegar a una sala con dos **Govis** más. Tras cogerlos da media vuelta y entra en la habitación amarilla de antes.

Allí encontrarás uno de esos mecanismos en los que puedes utilizar la **Llave del Ingeniero**. Pues hazlo. Ahora se habrá abierto una salida en la piscina de sangre por la que has salido. Sumérgete y pasa por ella. Avanza y llegarás a una sala grande con una piscina de sangre, una rampa que asciende y una palanca (memoriza la localización porque más adelante volverás).

No toques la palanca y sube por la rampa para llegar a un pasillo con dos puertas en el lado derecho.

Entra por la segunda y utiliza la **Llave del Ingeniero** en la **cabina**. Salta a la sangre y sube a la tubería que queda al otro lado, en la superficie. Tras andar un poco aparecerás en un pasillo con varias puertas cerradas a la izquierda, una más al fondo y una palanca. La palanca abre esas puertas, pero dentro sólo hay enemigos y algunos items, tú mismo.

Continúa por la puerta del fondo. Estás en la parte alta de una enorme sala, con un cable, una palanca y otras dos puertas. Además hay un **Govi** al alcance de tu mano, no dudes en hacerte con él.

Mueve la palanca y entra por la puerta que hay junto ella. Avanza por el corredor hasta una **Alma Oscura** que no está contenida en un Govi, aunque eso da igual ¿no?

Vuelve junto a la palanca y entra por la puerta que hay junto al cable. Tras ella hallarás otra palanca que debes activar para soltar a una enorme bestia de su prisión. No te asustes todavía porque no lucharás con ella, de momento, claro.

Vuelve a la sala de la rampa (la que te hemos señalado un poco más arriba) y, al fondo, activa una **cabina** con la **Llave del Ingeniero**. Entra por la tubería de la piscina de esa sala. Tras un poco de buceo llegas a una habitación con una reja sobre tu cabeza. Ve al final y sube hasta la reja.

Mata a los bichos de cuatro patas (por llamarlos de alguna forma) y entra por la puerta.

En la siguiente zona hay una rampa que sube y una puerta a la izquierda. Entra por esta última y hazte con otra **Alma Oscura** sin Govi.

Sal por donde has venido y sube la pasarela. Al final del pasillo hay una palanca que abre la puerta que hay junto a ella y que conduce a un **Govi** que habías visto antes y que ahora podrá ser tuyo.





Baja por esa pasarela si quieres un nuevo Govi. Así de fácil.



Otra capilla y, como siempre, otro Retractor en su interior.



Dispara a esa cosa esponjosa y descubrirás otro pasadizo.



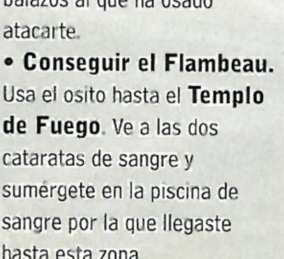
No todas las palancas son útiles para ti. Algunas tan sólo te complicará la vida liberando a más enemigos de sus prisiones.

NUEVOS ARTEFACTOS VUDÚ (1)

• Más energía.
A estas alturas de juego deberías tener ya **100 Cadeaux** (si no es así, sigue estas instrucciones cuando los tengas). Usa el osito para llegar hasta el **Templo de la Vida**. Entra y utiliza el **Baton** en el altar que hay casi en la entrada. Serás llevado hasta una zona conocida, con varios pasillos.
Cada pasillo te conduce a una extraña máquina. Presiona el botón de acción junto a ellas y tendrás la oportunidad de canjear 100 Cadeaux por una porción más de vida.

• Conseguir el Enseigne.
Si has recogido todos los **Govis** que te hemos señalado hasta el momento podrás hacerte con un nuevo artilugio: el Enseigne. Para ello ve al sitio donde recogiste el **Asson**, pasa por la puerta que hay junto al pequeño altar y llegarás a una Coffin Gate de nivel 6. Ábrela y recoge el Enseigne, uno de los artefactos vudú más útiles que hay. Si lo colocas en la mano con la que no llevas la pistola y pulsas el botón, crearás un escudo que detendrá casi todo lo que te lancen mientras que fríes a balazos al que ha osado atacarte.

• Conseguir el Flambeau.
Usa el osito hasta el **Templo de Fuego**. Ve a las dos cataratas de sangre y sumérgete en la piscina de sangre por la que llegaste hasta esta zona.





Cada vez que veas uno de estos altares, utilízalo usando el Baton. Algunos te permitirán llegar hasta Govis de otra forma inalcanzables.

Bucea hacia atrás hasta salir a la superficie. Salta al suelo y entra por el túnel de abajo. Llegarás hasta una Coffin Gate de nivel 5, ábrela y coge el Flambeau. Este artilugio podrás utilizarlo para abrir esas carpas que has estado viendo de vez en cuando en tu camino con una llama pintada.

Tras ellas suele haber algunos items, pero nada realmente importante. Practica con las que hay en las cercanías.



Todos esos pasillos llevan a una de esas máquinas que aceptan Cadeaux como si fueran monedas, pero has de tener cien de ellos.



El Enseigne será especialmente útil cuando te enfrentes a los asesinos y a los demás enemigos con armas de largo alcance.

TEMPLO DE LA PROFECÍA

Para llegar a esta nueva zona ve a la **Cámara de La Profecía**. Entra en la Coffin Gate, salta en el puente a la izquierda y entra por la que hay en esa zona. Sales a una estancia con un puente y dos Coffin Gates. Abre la de arriba, la de nivel 3 y recoge de paso **L´Eclipser: La Lune**.

Sal de ahí y entra por la Coffin Gate de abajo. Desciende por la pasarela y continúa hasta una piscina redonda de magma y dos Coffin Gates. Una ya la has abierto anteriormente así que continúa por ella hasta un charco de sangre con otra Coffin Gate. Pasa por ella (ya debería esta abierta) y accederás a una Coffin Gate de nivel 6 frente a cuatro columnas de madera. Ábrela y aparecerás en una enorme sala con magma, **un altar-Baton,** varias Coffin Gates sobre una plataforma y un puente colgante.

Cruza el puente, no hagas caso a una nueva Coffin Gate de nivel 7 y sigue hasta una plazoleta. Después de que el osito adquiera un nuevo destino, baja por las escaleras que hay delante y comenzará tu búsqueda de las **Marcher Gads**.

La primera de muchas salas que visitarás tiene una columna ancha en el medio y está habitada por las brujas azules (estarán incordiando a menudo en esta zona).

Sigue hasta la siguiente sala, observa la gran estatua que hay a tu izquierda. Salta al suelo y activa un interruptor que hay tras ella. Esto hará que se forme una catarata en la estatua por la que podrás subir fácilmente para recoger un **Govi** de su mano. Da media vuelta y regresa a la sala anterior, la de la columna. Sube por la catarata que ha aparecido en la entrada a esa sala y podrás hacerte con el segundo **Govi**. Vuelve a la sala de la estatua y continúa tu camino por la otra puerta.



Estás en una gigantesca cámara llena de lava. Para llegar hasta la puerta del final tienes que avanzar por las estrechas pasarelas de madera esquivando las bolas de fuego. Con cuidado y agachándote para evitar las bolas llegarás sin problemas.

En la siguiente estancia tendrás que agarrarte a un palo giratorio y dejarte caer en la plataforma de madera en el momento justo. Sal por la otra puerta y avanza saltando y esquivando la cuchilla giratoria. La siguiente sala contiene una estatua similar a la de antes. Activa el interruptor de esa sala para que aparezca un cable hasta la estatua. Agárrate a él y hazte con un nuevo **Govi** esquivando los disparos de las brujas.

Continúa tu camino hasta otra sala con magma. Esta sala tiene una estructura de madera a la izquierda y en su base hay un bloque al rojo que podrás retirar para continuar por un pasadizo.

Aparecerás en una cámara con una catarata, algunas brujas y un **Govi** a la izquierda. Sube a la catarata y desde ahí podrás llegar hasta el **Govi**. Sigue tu camino por el pasadizo que hay en la



Cuando tengas una cierta potencia de fuego podrás acabar con las brujas que te salgan al paso sin demasiado esfuerzo por tu parte.



Busca la forma de subir a las estatuas y recoge los Govis.



En esta cámara tendrás que demostrar tu habilidad.



misma pared que por el que llegaste. Sales a una estancia que tiene un gran martillo oscilante. Ni caso y sigue por la puerta que hay enfrente, a la que llegas sin tener que saltar.

La siguiente cámara tiene una rampa que asciende hasta un **Govi**. Antes de subir activa los dos interruptores que hay en la base y acaba con las brujas. Una vez tengas el **Govi** en tu poder sigue tu camino.

Ignora las plataformas que suben y bajan de la siguiente sala y continúa por la puerta que hay enfrente de ti.

Te encuentras en un pequeño laberinto de pasillos y con la compañía de las brujas azules. Explora un poco si quieres para abrir algunas estancias con el **Flambeau**.

Para salir, sube por alguna pared y salta a la puerta que hay en lo alto. Justo delante de ti hay una especie de tienda de campaña, entra y tras saltar un foso de magma, llegarás hasta un mecanismo que te dará las ansiadas **Marcher Gads**.

En la misma cámara en donde te has hecho con las Marcher Gads hay dos puertas que no tienen un foso de ácido alrededor.

Tras una de ellas está la sala de las plataformas que suben y bajan de antes, y en una jaula hay un **Govi** que podrás coger con facilidad.

Tras la otra puerta hallarás la sala del palo giratorio que usaste antes. Activa el interruptor de la base de la columna que tiene el **Govi** y éste bajará hasta quedar a tu alcance. Usa el Osito para que te deje en la entrada del Templo.

Avanza hasta la primera cámara, la que tiene el pilar en el medio. Escala la catarata que hay sobre la entrada y entra por el pasadizo de la pared. Llegarás a una sala que tiene un pasillo y una de esas puertas que se abren solas cuando te acercas, entra por esta última. Deberías aparecer en un enorme corredor con una maza oscilante y algunas brujas.



Sube por la plataformas que tienes a los lados y utiliza el **altar-baton** que hay arriba. Recoge el **Govi** que hay en las cercanías del altar junto al que has aparecido y empuja un bloque de piedra que comunicará el sitio en donde estas con la entrada del templo.

Vuelve junto al martillo oscilante y sal por la otra puerta de ese corredor. En esta sala hay una estatua y dos interruptores, tras activarlos podrás recoger otro **Govi**.

Regresa a la primera cámara desde la entrada al templo. Escala el pilar central y, mirando a la entrada, salta al pasadizo de la izquierda. La sala a la que llegas tiene en su parte central un palo que es capaz de girar si pulsas el interruptor que hay en su base. Púlsalo dos veces y sube al palo para llegar hasta el interruptor de arriba y



activarlo. Salta al suelo y vuelve a pulsar dos veces el interruptor de la base. Ahora no tienes más que utilizar el palo para llegar hasta el **Govi** de esa sala.

Para aumentar tu colección de **Govis**, inicia el camino que te llevó hasta las Marcher Gads hasta encontrar la segunda estatua grande. Entra en la siguiente cámara, en la que anteriormente empujaste un bloque para seguir tu camino. Esta vez sube a la estructura que hay encima de ese bloque y salta desde ahí hasta la puerta de arriba.

Llegarás a una cámara llena de magma y una maza oscilante. A tu derecha hay un **Govi** en una jaula. Salta al magma y sube por la rampa hasta la pasarela de madera.

En uno de sus extremos hay un palo que hará que la jaula se abra si te enganchas de él. Ve corriendo hacia la jaula, porque sólo estará abierta un corto periodo de tiempo.

Regresa hasta la cámara de la maza oscilante y continúa por la siguiente puerta.

En la siguiente cámara, salta al magma y pulsa un interruptor que hay al fondo. Vuelve por al sitio por el que entraste y sube al cable para llegar hasta la otra puerta.

Llegarás a una sala con una pirámide y un **Govi** en lo alto. Para llegar a él ve a la izquierda de la pirámide y engánchate de un palo. Al bajar el palo aparecerán unos escalones en la superficie de la pirámide que te permitirán llegar hasta el **Govi**.



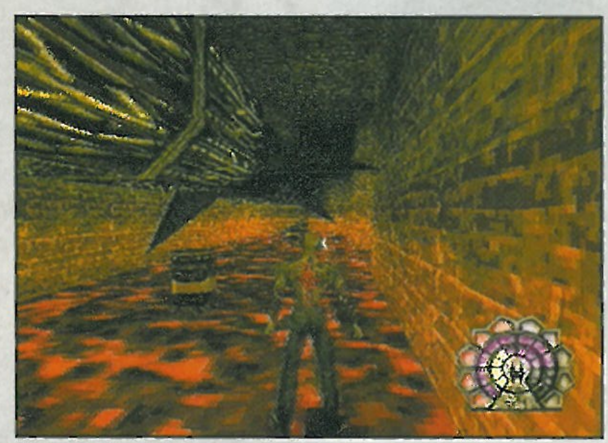
Ten cuidado al soltarte del palo para no caer en el magma.



Hasta que no tengas las Marcher Gads en tu poder no podrás recoger los Govis rodeados de magma como el de esa sala.

Antes de poder subir a ese cable, busca el interruptor que hace que aparezca. Ve con mucho cuidado hasta la puerta de enfrente.

NUEVOS GOVIS CON LAS MARCHER GADS


Ve hasta el final del gran eje y sube a él. Si no tienes cuidado al avanzar esquivando las cuchillas, tendrás que volver a empezar.

Con Las **Marcher Gads** en tu poder puedes recoger varios **Govis** más. Vamos a ello:

• Desde las cataratas.
Avanza desde las Puertas Oseas hasta llegar a la zona de las cataratas de sangre. Un poco más adelante llegarás a una estancia con un poco de magma a tu izquierda y un **Govi**. Camina triunfante por la lava para recoger tu premio.

• En el Templo de la vida.
Ve al Templo de la Vida. Junto al altar-Baton hay un pasadizo que se adentra en el magma. Explora estos pasadizos y encontrarás otros dos **Govis**.

• La Entrada del Asilo.
Ve a la entrada del Asilo y déjate caer por el lado derecho (mirando a la puerta). Avanza hasta la primera sala con magma. Al fondo hay un **Govi**. Continúa por la rampa cercana y, tomando el camino de la izquierda en la bifurcación, hallarás otro **Govi**. Ahora ve por la derecha hasta una habitación con dos salidas. Ve por la derecha y podrás coger un **Govi** que hay sobre unas cajas amarillas. Si tomas la salida de la izquierda puedes hacerte con un **Govi** más.

• Catedral al Dolor.
Ve a la Catedral al Dolor y regresa al sitio donde recogiste el primer **Govi** de la zona. Salta al magma y avanza esquivando las púas de un eje gigantesco. Continúa hasta dar con otro eje, sube a él desde unas cajas en el fondo de la sala y anda con cuidado esquivando las afiladas hojas. Después no tienes más que tomar el camino de la derecha hacia una habitación amarilla y coger el **Govi**.


Aunque las cuchillas no quitan mucha vida, deberías evitarlas.


Avanza por el cable y suéltate cuando estés sobre el Govi.


Procura afinar tus saltos o tendrás que empezar de nuevo.

• Templo de Fuego.
Ve al Templo de Fuego y avanza hasta la tercera cámara con magma. Salta a la lava y avanza por el pasadizo de la izquierda hasta llegar a una habitación con una rampa que asciende. Sube por ella y a medio camino salta hasta un hueco en la pared, activa el interruptor y sigue por la rampa. No te pares a despachar a las brujas y entra por otro hueco en lo alto. Retira el bloque ardiente y recoge el **Govi**. Si pasas por el pasadizo de la derecha en la tercera sala con magma llegarás hasta otra rampa. En la cima te espera otro **Govi**.

• Asilo: Jaulas.
Dirígete hacia Asilo: Jaulas. Tírate al magma que hay delante del tren y avanza por el pasillo hasta que tengas una puerta de frente y una habitación a la izquierda. Ignora la habitación y pasa por la puerta. Más adelante darás con otras dos puertas, debes continuar por la que está de frente. Llegarás hasta una especie de almacén con cajas y tuberías. Sube por las cajas rojas del fondo hasta el cable y avanza hasta el **Govi** para cogerlo. Justo desde ese punto salta a la tubería curvada hacia arriba. Desde ahí puedes llegar a la pared de enfrente. Mira a tu izquierda y verás un **Govi** dentro de una jaula. Para llegar hasta él engánchate al filo que hay en la pared en donde estás y desplázate hasta llegar a la altura de la jaula, ahora no tienes más que saltar hacia atrás y será tuyo.
Para obtener un **Govi** más entra por el pasadizo que hay en la pared desde la que te has enganchado al filo. Un jugoso **Govi** te espera en una jaula. Antes de irte de esta zona sube a las cajas que te permitieron engancharte al cable. Entra por el pasadizo de esa pared y llegarás a una estancia con unas plataformas que suben y bajan. Saltito a saltito ve hacia la derecha y sube las escaleras. Activa la palanca del fondo y una jaula empezará a moverse. Ahora mira por la barandilla hacia abajo y verás otro **Govi**, no dudes en saltar hasta él. Vuelve junto a la palanca y engánchate al cable para avanzar detrás de la jaula hasta estar sobre el montón de cajas donde aguarda otro **Govi**.

• Asilo: Sala de Juegos.
Utiliza el osito para llegar hasta aquí. Da media vuelta desde esa posición y entra por la puerta hacia una pequeña habitación amarilla. Sal por la otra puerta y baja por la pasarela hasta el fondo de la estancia. Entra por la puerta que verás y continúa por el pasillo. Cuando dobles la esquina a la derecha avanza para pasar por la puerta del fondo. Activa la palanca y pasa por la puerta que hay junto a ella. A tu derecha hay un túnel sobre un pozo de magma por el que debes entrar. Cuando puedas elegir, ve a la izquierda para hacerte con un **Govi**. Ahora ve a la derecha y enfréntate al monstruo que liberaste anteriormente. Al morir dejará una **Alma Oscura** que no rechazarás.




Mueve la palanca de la izquierda y se abrirá la puerta metálica.


Sube al túnel y te enfrentarás a la criatura que liberaste antes.

NUEVOS ARTEFACTOS VUDÚ (2)


Utiliza el Marteau y podrás ver un bonito juego de luces.


Con tus poderes, acabar con los perros será pan comido.


Tendrás que buscar una forma de entrar en esa caseta blanca.

Este es un buen momento para hacerte con otro artefacto vudú: el **Marteau**. Utiliza el osito para ir al **Templo de la Profecía**, da media vuelta y avanza hasta dar con una Coffin Gate de nivel 7. Ábrela y recoge el **Marteau**.

Con este artilugio puedes abrir todas las puertas de tres tablas horizontales que has ido viendo. Para ello, acércate a los tres tambores de las cercanías de la puerta y golpéalos con el **Marteau**. Tras estas puertas hay **calaveras** y **Cadeaux**.

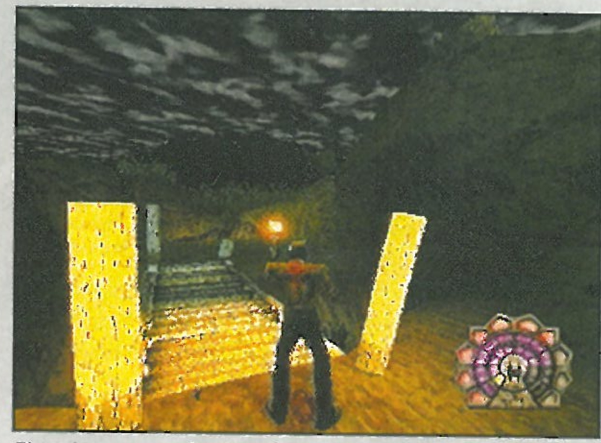
Para avanzar necesitarás completar el **L'Eclipser Knife**. Para formarlo necesitas tres items: **Soleil**, **Lune** y **Lame**. Los dos primeros ya deberías tenerlos, así que vamos a por el tercero.

Usando el osito de peluche ve a la cámara donde recogiste **La Profecía**. Entra en la Coffin Gate y ya en el puente salta a la izquierda para entra por otra. Continúa hasta que veas dos Coffin Gates más, una arriba y otra abajo. Junto a esta última hay un **altar-baton**, utilízalo y serás llevado a la entrada del Templo de La Profecía.

Sin pasar por el puente colgante, busca un camino en la pared que te llevará hasta una Coffin Gate de nivel 7. Detrás está La **Lame**. Ahora debes ir a Louisiana y hablar con Nettie.

Tras una dolorosa "intervención quirúrgica" serás capaz de deambular por el mundo de los vivos siendo Shadowman y podrás recoger los **Govis** de esta zona.

En la sala central de la iglesia hay dos. Sal fuera y utiliza el **altar-baton** que hay en las cercanías y podrás hacerte con otro más. De camino a la iglesia partiendo desde el principio del nivel podrás recoger alguno más.


El camino que encontrarás será exactamente el mismo que cuando estuviste en esta zona al principio de tu aventura, palabra.

Cerca del puente de madera hay un túnel que conduce hasta un **Govi**.

Un poco más adelante hay una barca varada. Dispara a las tablas de madera de su costado y avanza por el corredor hasta ver otro **Govi**.

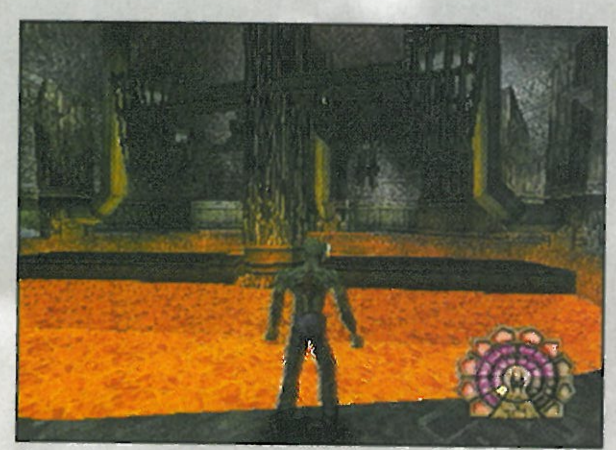
Ve detrás de la iglesia y entra en la caseta disparando al candado de la puerta. Sumérgete en el agua y cuando te veas con dos caminos, toma el derecho. Saldrás a la superficie y verás dos casetas anegadas por el agua, ve a la de la derecha y coge el **Govi** de su interior.

Vuelve al agua y ahora ve de frente en la bifurcación de antes. Tras andar un poco podrás engancharte a un cable y avanzar para recoger otro **Govi** con facilidad.

ASILO: LAVADUCTOS

Empieza en el **Templo de la Profecía** y da media vuelta. Cruza el puente que te trajo hasta aquí hasta la cámara de magma. Sube a la pasarela de arriba y entra por la Coffin Gate de nivel 7. Salta sobre algunas plataformas hasta que un canal lleno de magma.

Avanza por él a la izquierda y entra en un corredor. Al final hay una enorme estancia con lava y plataformas móviles en la pared. Salta al magma y pasa por el túnel de la derecha, al final verás una abertura en la pared por la que podrás subir y coger un **Govi**.


Ten cuidado con el ácido, ya que todavía no eres inmune. Una vez que tengas las Nager Gads podrás bucear en él como si fuera agua.

Cerca hay una palanca que abre una puerta a la sala contigua. Pasa por ella y sube las escaleras para entrar por la puerta azul. Avanza y aparecerás en una sala con un lago de ácido y un extraño artefacto en él. Te recordamos que aunque el ácido parezca lava, no lo es y por tanto no eres inmune, de momento.

En este punto recibirás el icono de esta zona para que lo "utilice" el osito. Baja por las escaleras y mueve la palanca para que se active el mecanismo del ácido. Ahora baja por las escaleras con rejas que hay en el ácido y avanza hasta llegar a una sala con cajas. Sube a ellas para coger un **Govi**.

Avanza por la otra puerta hasta salir a una sala con la pared inclinada y llena de escalones. Sube por ellos hasta un eje horizontal con cuchillas. Sube a él y avanza hasta la pared de la sala. Gira a la derecha hasta llegar a un almacén con cajas amontonadas.


Sube poco a poco por esos escalones. No es tan difícil.


No todas las puertas cerradas pueden abrirse con las cabinas.

Salta pegado a la pared de la izquierda para aterrizar en uno de esos montones. No debería ser problema para ti llegar hasta el **Govi** de esa estancia.

Da media vuelta y ve a la sala de las plataformas móviles. Entra por el corredor de la izquierda y ve hasta el final para recoger el **Govi**. Da media vuelta y en el túnel con magma verás junto la pared un panel de control. Usa la **Llave del Ingeniero** y se abrirán dos pasadizos. Entra por el que está enfrente del panel. Sigue por el túnel hasta llegar a otro **Govi**.

Ahora ve a por el **Govi** que está en un lado del lago de ácido. Para llegar no tienes más que saltar sobre una de las pasarelas giratorias de ese mecanismo y dejarla cuando llegues a su altura.

TEMPLO DE SANGRE

Ve a la Coffin Gate por la que llegaste a los Lavaductos. Cerca de ella hay otra, pero de nivel 8. Pasa por ella y cruza el puente colgante.

Estás en una enorme caverna. Ve al fondo y activa los dos interruptores que allí hay. Esto hará que dos estatuas bajen descubriendo dos salidas, aunque también aparecerán dos brujas.

Sube hasta las salidas y entra por la de la derecha. Saldrás del pasadizo a una zona abierta con un enorme lago de ácido. Este es el punto al que serás traído cuando uses el osito.

Lo primero es hacerse con las **Nager Gads**. Baja hasta el lago y activa los dos interruptores de las paredes para que bajen dos estatuas. Ahora sube por los escalones por los que has bajado y agárrate a un filo en la pared de la derecha (mirando al lago). Desplázate hacia la izquierda y sube al hueco.


Engánchate a la cornisa de la pared para llegar a la puerta.


Si te tocan esas cuchillas caerás irremediablemente al ácido.

Avanza por el pasillo y llegarás a una cámara con ácido y una columna que sube y baja. Monta en ella y cuando estés en lo alto salta a las plataformas de la derecha. Avanza por ellas hasta el final, ignorando el pasillo de la pared. Desde ahí, salta para caer justo entre las dos estatuas que se mueven abajo.

Pasa al bloque de piedra de enfrente y activa el interruptor. Ahora tienes que saltar un poco más para llegar hasta la puerta del fondo.


Cuado tengas las Nager Gads podrás avanzar más rápidamente y evitar las cuerdas y las plataformas. Ventajas de la invulnerabilidad.

En la siguiente cámara, engánchate a la pared de la derecha y avanza con cuidado esquivando las cuchillas. Tras alcanzar la puerta del final saldrás a un pasillo. No entres por la puerta de la izquierda y sigue hasta el fondo. Allí hay un interruptor que una vez pulsado hará que un cable atraviese toda la sala.

Ahora sí, pasa por la puerta de antes y súbete al cable. Con mucho cuidado tendrás que llegar hasta la puerta de enfrente.

En la siguiente cámara no hay ácido pero sí magma. Salta a la lava y avanza hasta el **Govi**. Da media vuelta y sigue por el magma hasta salir a un enorme lago de ácido. Hay varios interruptores en ese lago a los que tendrás que llegar esquivando los proyectiles de las brujas.


Ese tipo de interruptores sirven para que aparezcan los cables.


Según como coloques la puerta podrás llegar a diferentes habitaciones. Hazlo en el orden correcto y un Govi será tuyo.

Una vez estén todos los interruptores pulsados, ve al artefacto que ha ido bajando poco a poco. Ahora ya posees las Nager Gads y eso es lo que explica que sigas vivo después de caer al ácido. Desde donde estás, puedes alcanzar el **Govi** que está dentro de la jaula con que sólo te molestes en bucear un poco.

Usa el osito y, justo desde el punto en el que te deja, ve a la pared de la izquierda para engancharte en un filo. Desplázate hasta poder subir al hueco.

Aparecerás en una sala que tiene un interruptor y una rueda de madera. Al pulsar el interruptor la rueda girará un poco para que puedas acceder a uno de las cuatro posibles salidas.

Primero coloca la rueda para pasar por la salida de la derecha y pasa por ella para pulsar otro interruptor. Vuelve a girar la rueda para acceder a la salida de la izquierda.

Pasa por ella y empuja un bloque gris que te impedirá pasar por la salida de abajo que es lo que tienes que hacer ahora.

Sube por la catarata y hazte con el **Govi**. Sal de esa sala por el pasillo que hay en la pared y activa otro interruptor para que aparezca un cable.

Continúa esquivando las cuchillas hasta llegar a una cámara con ácido y dos **Govis** que puedes recoger sin dificultades.

Para coger un **Govi** más de esta zona, ve hasta la segunda cámara con ácido por la que pasaste cuando te dirigías a por las Nager Gads. Tírate al ácido y bucea hacia la izquierda hasta salir a la superficie desde otra sala. Sube los escalones esquivando las cuchillas y recoge este nuevo **Govi**.

NUEVOS GOVIS CON LAS NAGER GADS

Con las Nager Gads puedes coger más **Govis**.

• Templo de la vida.
Busca por los pasadizos de magma un pequeño charco de ácido. Bucea hacia el **Govi** de más adelante. Después sal del lago por el otro lado y retira el bloque al rojo para coger otro.

• Los Lavaductos.
Ve a los Lavaductos y tírate al lago de ácido. Busca un túnel que lleva directamente a un **Govi**. Vuelve al lago y bucea hasta encontrar otro pasadizo. Tras activar la **cabina** podrá pasar por una mampara en la habitación contigua. Avanza hasta llegar a un almacén lleno de cajas. Salta de montón en montón hasta alcanzar la barandilla de arriba. Entra en el túnel marrón y recoge el **Govi**. Ahora vuelve al lago de ácido. En uno de los pasadizos por los que has pasado hay otro túnel que lleva hasta un


Al utilizar la Llave del Ingeniero en esa cabina harás que se abra la mampara de encima tuyo.


En esta ocasión no saltes y déjate caer al foso de ácido para explorar nuevas zonas.

lago idéntico al de antes. Entra por el pasadizo que tiene y podrás recoger otro **Govi**.

• Templo de Fuego.
Avanza hasta la segunda cámara, una pequeña estancia con un par de saltos y ácido en el fondo. Salta al ácido y entra por el túnel de la izquierda. Saldrás a una gran sala con unos martillos y un interruptor a la izquierda. Salta hasta él y actívalo. Tienes que llegar al cable y saltar a una cornisa. Sal de la estancia y llegarás a un pequeño laberinto. Sin mucho problema darás con un interruptor. Alcanza el cable y acaba con las brujas para salir. Sube por el túnel hasta el **Govi**. Vuelve al foso de ácido y entra por el pasadizo de la derecha. Tras avanzar un poco encontrarás un **altar-baton**. Úsalo y serás llevado a una plataforma desde la que coger el **Govi** que hay enfrente de ti.



Gracias a ese altar-baton podrás hacerte con otro Alma Oscura.



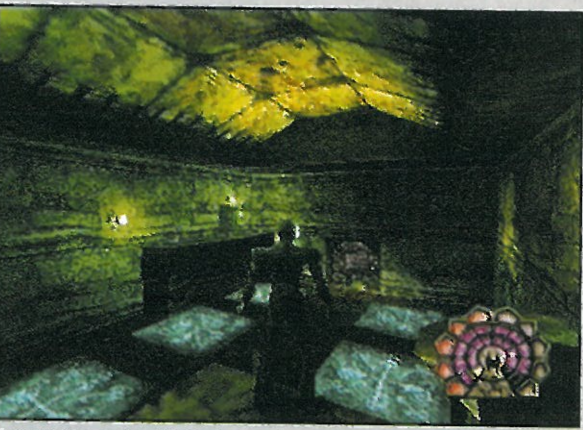


Para llegar a los dos Govis que hay en la entrada del Templo de Fuego necesitarás las Nager Gads. Pero no son los únicos.

ARTEFACTOS VUDÚ (3)



Pulsa el interruptor del fondo y la maza hará el resto del trabajo



Cuando tengas las Calabash de esta zona, podrás volar todas esas baldosas azules de ahí abajo, aunque no todas llevan a un Govi.



Procura retirarte a una zona segura cada vez que utilices estas pequeñas bombas si no quieres quedar un poco más muerto todavía.

Ahora ya debes tener los suficientes **Govis** como para hacerte con las **Calabash**.

Ve al Templo de Sangre usando el peluche. Desde ahí engánchate en el filo de la pared de la derecha. Sube y avanza hasta llegar a una cámara llena de ácido. Móntate en la columna que sube y baja para llegar hasta las plataformas de la derecha, en lo alto. Entra por la puerta que hay en la pared un poco más adelante y activa el interruptor que verás enseguida. Baja y pasa por el hueco que ha abierto la maza para llegar hasta otra sala con un segundo interruptor. Una vez activado, vuelve junto al primero y entra en la sala del segundo desde arriba, por el hueco que ha dejado la estatua. Entra por el túnel azulado y llegarás hasta una Coffin Gate de nivel 9 que guarda en su interior las **Calabash**. Practica con la baldosa gris que tienes al lado.



Para hacerte con un **Govi** más de esta zona, ve a la sala donde activaste el segundo interruptor hace un rato. Allí hay varias baldosas grises que puedes destrozar con las **Calabash**. Recoge todos los items y el **Govi**. Ahora usa el peluche para que te deje en el lago de ácido.

Ve por las plataformas hacia la izquierda para entrar por una puerta un poco escondida. Avanza esquivando la cuchilla y aparecerás en una estancia con una jaula en el medio.



Utiliza una Calabash y disfruta de tu premio: un nuevo Govi.

Súbete a la jaula y utiliza una **Calabash** en la baldosa gris. Con la jaula abierta no tendrás problemas para hacerte con el **Govi** de su interior.

Con las **Calabash** puedes recoger algunos **Govis** más:

Ve a **Lousiana** y sal de la iglesia. Súbete a una estructura de cemento pintada con unos símbolos. Usa un Calabash y descubrirás un nuevo **Govi**.

Ve al **Templo de Fuego** y usa una Calabash en la primera sala por la que pasas, en una baldosa pintada. Un largo túnel te conducirá hasta un **Govi**.

Dirígete al **Templo de la Profecía** y baja por las escaleras hasta la primera estancia. Allí hay una baldosa gris que puedes volar con una Calabash. Salta al agujero y recoge tu premio.



ASILO: CIUDAD SUBTERRÁNEA

Usa el osito para aparecer en el **Templo de la Profecía**. Da media vuelta y avanza por donde llegaste hasta la cámara con magma. Sube a la plataforma de madera y entra por la Coffin Gate de nivel 9. Avanza recto hasta que salga el símbolo del oso de peluche.

Desde esa posición gira a la izquierda y pasa por un estrecho camino hasta una zona abierta. Busca otro camino y llegarás a una zona semejante a la anterior pero con una cuerda de pared a pared. Sube a ella y ve a la torre. Cruza la pasarela de madera para llagar a la torre de enfrente.

Ignora la puerta que hay cerca y salta hasta la torre de al lado. Al pasar por una puerta llegarás a una sala amarilla con una **cabina**. Usa la **Llave del Ingeniero** y sal de ahí por la otra puerta para llegar hasta otra **cabina**. Repite el proceso y sal por la puerta de al lado.

Cuando estés en el exterior, pasa a la torre de enfrente por la pasarela, y desde ahí a la de la derecha. Continúa y empieza a subir cajas a tu izquierda hasta entrar en un túnel que lleva hasta una gran estancia con un monstruo enjaulado. Suéltalo, mátalo y recoge el **Alma Oscura** que deja.

Usa el osito para que te deje al principio de la zona y sube a la caseta que hay junto a la tubería. De ahí salta a unas rocas que hay a tu derecha. Pasa a la tubería y de ahí a la torre. Sigue hasta que legues a una cámara con una **cabina** en el fondo, al bajar unas escaleras. Actívala y unas aspas se pondrán a moverse en lo alto.

Sube a ellas ayudándote de las máquinas amarillas que hay junto a la escalera y entra en un túnel. Llegarás a una sala parecida pero con las aspas quietas. Sube a ellas y busca la entrada a otro túnel.

Pasando por una pequeña habitación amarilla llegarás hasta una sala con una vidriera. Baja las escaleras y pasa por el pasillo para hacerte con el **Govi**.

Ahora deberás recoger el **Retractor**. Ve a la segunda sala donde viste las aspas, las que estaban quietas. Salta hasta el fondo, activa la **cabina** y comenzarán a moverse. Sube a las aspas más bajas y entra en un túnel.

Al final hay dos salidas. Ve por la que da a una sala amarilla. Cuando salgas a un pasillo gira a la izquierda y llegarás a la típica capilla en las que se guardan los **Retractor**.

Para recoger el tercer **Govi,** ve a la sala amarilla a la que ya se ha hecho referencia en la búsqueda del Retractor.

Al salir al pasillo, avanza hacia la derecha. Darás con una **cabina** que al activarla detiene unas cuchillas de la sala contigua. Salta por el hueco que dejan esas cuchillas y el **Govi** será tuyo.



No te quedes mirando la bonita cristalera si no quieres que te cosan a balazos. Cuando la zona esté libre de enemigos podrás hacerlo.

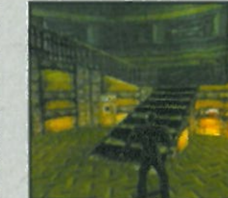
Utiliza la antorcha si no ves bien en las zonas oscuras. De esta forma te será más fácil ver los cables a los que tendrás que engancharte.



Busca las cabinas que abren las puertas azules para continuar.



Usa las cajas y demás objetos para subir a zonas altas.



Pon las aspas en movimiento usando la cabina de enfrente.

AVERY MARX

Ve a la **Catedral al Dolor** y entra por el pasillo con un símbolo marrón encima. Tras colocar el **Retractor** en el torso humano podrás llegar a **Queens**. Empezarás en la casa de Avery.

Avanza por los pasillo hasta que llegues a una gran sala con un ascensor en el medio. Allí se presentará Avery pero se irá enseguida. Ahora tu misión es encontrar el generador para que el ascensor vuelve a funcionar.

Dar con él no es fácil ya que hay muchos pasillo y muy parecidos, pero tampoco te costará demasiado. En tu búsqueda darás con una **linterna** muy útil para iluminar los oscuros pasillos.

Cuando enciendas el generador sube al ascensor y avanza hasta que llegues a unos pasillos de madera. Podrás recoger el **Accumulator** un poco más adelante. Continúa hasta que des con una pequeña cascada de sangre, sube por ella hasta el ático donde te espera Avery.



Usa los Retractor en los torsos humanos y se abrirá un portal.

Utiliza, sin cortarte, tu pistola y acabarás con él en un periquete. Recoge el **Alma Oscura** y el **prisma**. Éste último lo tendrás que utilizar en un portal que hay cerca del lugar donde abatiste a Avery.



No confundas los signos que cada asesino tiene asignado para no perder el tiempo inútilmente e ir a por los que están todavía vivos.

Tras cruzarlo aparecerás en al Asilo, en la zona de los motores. Sube por la rampa de la derecha y activa la palanca que allí hay.

Sigue subiendo hasta que veas un cable al que te podrás enganchar. Avanza hasta las compuertas que has abierto y sigue por la de la derecha.

Salta al suelo en la siguiente sala y entra en la caseta para soltar a las dos criaturas de sus jaulas. Usa el **Enseigne** para sobrevivir y acaba con ellas. Recoge las dos **Almas Oscuras** que han soltado al morir y sigue tu camino.

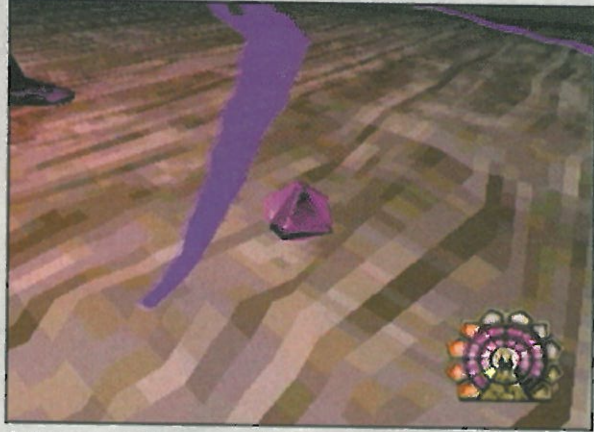
Aparecerás en una sala amarilla, continúa hasta una zona con rejas y entra por un túnel marrón.

Al final llegarás a una pequeña sala amarilla con tres tubos montados sobre tres orificios para la **Llave del Ingeniero**. Úsala hasta que los tubos queden llenos de líquido morado de la siguiente forma:



Por el camino encontrarás este altar con un Acumulador.

El primero, empezando a contar por la izquierda, debe quedar lleno hasta el tercer anillo dorado. El segundo tubo hasta la primera anilla, y el último hasta la segunda.



Cada vez que acabes con uno de los asesinos aparecerá uno de estos prismas. Busca la puerta dimensional que hay cerca y utilízalo en ella

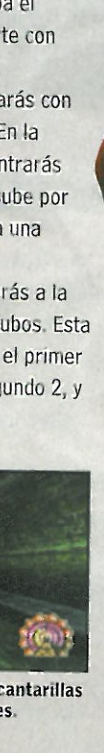
JACK EL DESTRIPADOR











Ve a la **Catedral al Dolor** y entra por el segundo pasillo de la pared de la izquierda. Usa el **Retractor** y llegarás a Londres. Coge el Diario de Jack de encima de la mesa y baja hasta las alcantarillas.

Ve a la izquierda y, en la siguiente esquina, a la derecha para entrar por un pasadizo. Saldrás una sala con agua, sumérgete y bucea hasta la superficie esquivando una hélice. Monta en el ascensor y al salir ve a la izquierda hasta otra sala con agua.

Para que las tres hélices no te den, ve pegado a la izquierda para llegar hasta la salida de enfrente. Tras bucear un poco más darás con **Jack**.

Contra él no te sirve el Enseigne así que ten cuidado con su espada. Tras unos disparos con tu pistola podrás recoger su **Alma Oscura** y el **prisma**. Busca en las cercanías un portal donde utilizar el prisma y llegar hasta el Asilo.

Una vez en la zona de motores, baja la rampa y activa la palanca de la izquierda.

Vuelve a la rampa y entra por el túnel que has abierto para llegar hasta una jaula. Nada más aterrizar en ella mira a tu derecha y monta en la tubería para llegar al otro túnel. Salta al suelo en la siguiente sala y acaba el monstruo para hacerte con otro **Alma Oscura**.

Sigue y te encontrarás con otras dos criaturas. En la estancia donde encontrarás al tercer monstruo, sube por unas pasarelas hasta una salida en lo alto.

Avanza más y llegarás a la sala amarilla de los tubos. Esta vez tienes que llenar el primer tubo un tramo, el segundo 2, y el tercero 4 tramos.



Cuando pases por este pasillo te enfrentarás al arquitecto que diseñó el Asilo, Jack 2. Dale su merecido por hacer algo tan horripilante.



Busca a Jack en las alcantarillas de la ciudad de Londres.

Contra este tipo no sirve el Enseigne, así que corre.

MARCO ROBERTO CRUZ

Regresa a la **Catedral al Dolor** y pasa por el pasillo que tiene un símbolo azul en la entrada. Para llegar hasta este asesino no necesitarás ningún Retracto: el portal está abierto.

Al aparecer en la prisión de Texas, avanza un poco y enseguida conocerás al impresentable de **Marco**.

Utiliza el **Enseigne** para cubrirte sus disparos y cósele a balazos con la pistola. También puedes cubrirte con las cajas y objetos que veas.

Cuando acabes con él no dejará ningún prisma aunque sí su **Alma Oscura**.

Tras este símbolo se esconde el más hortera de los asesinos.

No te quedes mirando su indumentaria y esquiva las balas

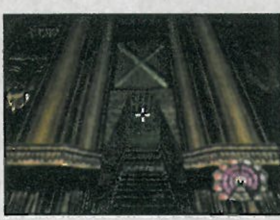


El escudo es realmente útil contra Marco y sus pistolas.



Marco se encuentra en una prisión en Texas. Tu visita no le sentará demasiado bien y abrirá fuego sobre ti a lo bestia. Afina tu puntería.

MILTON T. PIKE



Este pasillo lleva hasta un loco veterano del Vietnam que cree que la guerra no acabó todavía.



Ese es el portal que te llevará hasta Milton, aunque esta vez no necesitas un Retractor.

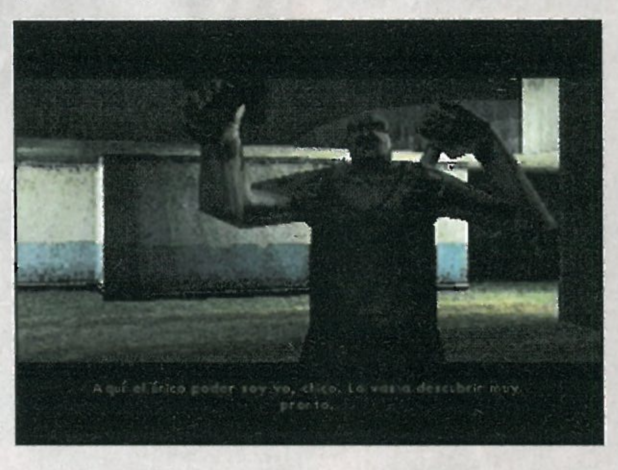
Ve a la **Catedral al Dolor** y entra en el pasadizo con una cruz dibujada encima. Al igual que con Marco, no necesitarás ningún Retractor.

Llegarás a la prisión de nuevo y conocerás a este veterano de Vietnam. **Milton** tiene una forma de atacarte un poco más contundente, ya que emplea un lanzagranadas además de la típica ametralladora.

Procura llevar energía para el **Enseigne** porque sin este artefacto es muy difícil defenderte de sus disparos.

Quítate de su línea de tiro utilizando los objetos del patio y recoge munición y energía disparando a las cajas marrones.

Con unos "pocos" impactos será historia. Recoge su **Alma Oscura** y regresa a la **Catedral al Dolor**.





El fanfarrón de Milton no sabe todavía contra quien se enfrenta. Explícaselo tú.



Lo peor de Milton es que utiliza un lanzagranadas bastante dañino, además de su metralleta.

BÚSQUEDA DE LA TARJETA DE ACCESO



Para hacerte con la tarjeta que hay en la prisión, utiliza el portal del Dr. Batrachian. El portal te llevará hasta la prisión de Texas.

Ve a **Catedral al Dolor** y sube por la escalera central. Acércate al busto al torso humano y usa el **Retractor**.

Serás llevado a la prisión de Texas para hacerte con la **tarjeta de acceso**. Cuidado con los prisioneros, no te fíes y acaba con ellos.

Empezarás en una sala amplia con una sola salida. Continúa hasta que llegues a otra similar, entra por el pasillo que hay en la pared por donde llegaste y entra por el agujero.

Avanza por el patio hasta la única puerta abierta. Recoge la tarjeta y utilízala en la consola.



Los policías y los prisioneros han sido masacrados sin piedad.

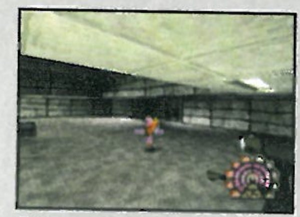


Alguno de los pasillos está bastante escondido. Busca bien.



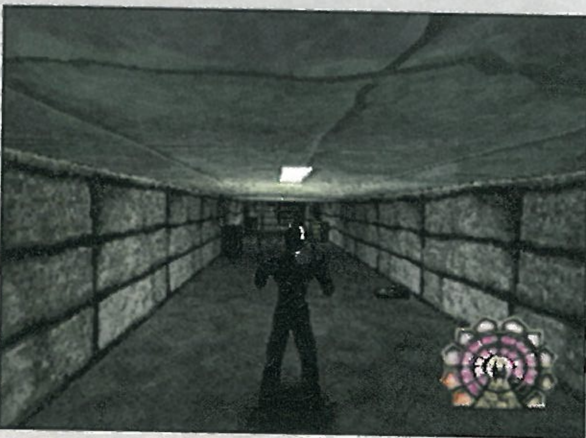
Utiliza la tarjeta en todas las consolas que veas en las celdas.

DR. VICTOR KARL BATRACHIAN


El Dr. es el peor de todos con diferencia, te lo aseguramos.


Corre alrededor suyo para esquivar sus fuertes patadas.


Al morir dejará tras él su Alma Oscura, una de las últimas.


Para llegar hasta este asesino de masas tendrás que dar más de una vuelta por los caóticos pasillos y celdas de la prisión de Texas.

Vuelve a la prisión y, en la segunda sala amplia que veas, entra en uno de los pasillos que antes estaban cerrados con una reja.
Llegarás hasta un patio al aire libre donde encontrarás un helicóptero. Lo malo es que te disparará nada más verte.

Sigue por los distintos pasillos, utilizando la **tarjeta de acceso** en todas las cosolas que veas, para despejar el camino. Mientras lo haces podrás recoger alguna ametralladora, munición y los **Acumuladores**.

Tras dar más de una vuelta encontrarás a Victor en la sala de la silla eléctrica. El tipo es capaz de aguantar una cantidad de daño sorprendente, así que equípate con la pistola y alguna ametralladora y no pares de disparar hasta que caiga a tus pies. Recoge el **prisma** y el **Alma Oscura**.

Cerca tienes la puerta que te llevará al Asilo. Cuando llegues allí, ve a izquierda y derecha para activar dos **cabinas**. Ahora pasa por la puerta central hasta llegar a un túnel. Te encontrarás en una habitación con un montón de monstruos. Acaba con ellos y recoge todas las **Almas Oscuras**.

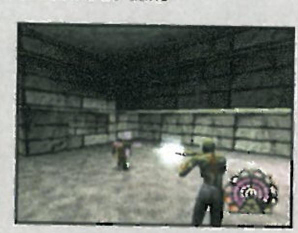
Activa la **cabina** que hay en un rincón y sube a las jaulas para llegar hasta la puerta que has abierto.

Al salir del túnel verás un gran eje con cuchillas. Sube a él y avanza hacia la izquierda ignorando todos los túneles que veas en la pared.

Activa una nueva **cabina** más adelante y enfréntate a otra bestia. Mueve una palanca de la caseta y súbete a la jaula gigante. Tendrás que matar a un monstruo más antes de llegar a la sala de los tubos.

Esta vez, la combinación que debes realizar es la siguiente: llena el primero de los tubo hasta la segunda anilla, el segundo tubo hasta la anilla número 4, y el tercero hasta la anilla 5.





LEGIÓN

Antes de enfrentarte a Legión debes parar el último pistón del motor del Asilo. Para ello ve a **Jaulas** y sube al vagón rojo. Cuando se pare, sal y sube la rampa. Avanza hasta que des con el motor. Sigue por la rampa hacia la puerta de la izquierda y aparecerás en una estancia oscura con una cuerda.

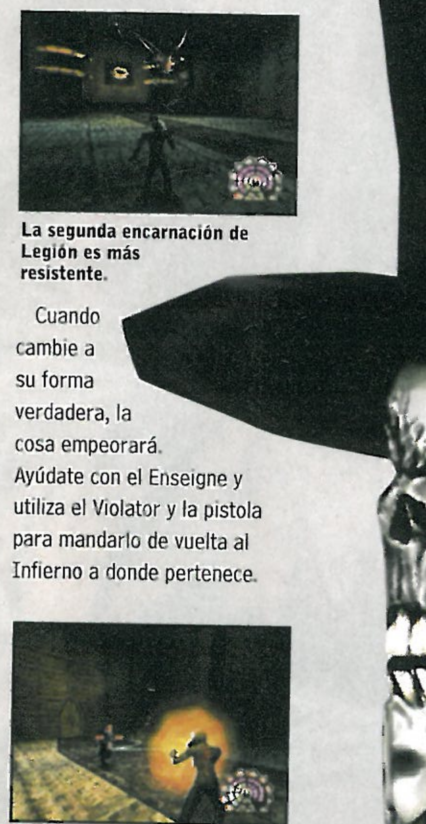
Antes de engancharte a ella, salta al suelo y acaba con los enemigos que haya, para que no te derriben cuando estés en el cable.

Una vez llegues al otro lado de la sala, tan sólo tendrás que avanzar sala a sala hasta llegar a la de los tubos. Llénalos todos hasta arriba y habrás apagado el motor.

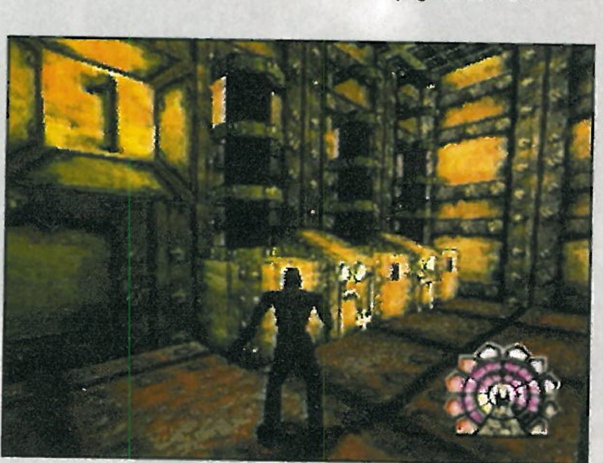
Antes de entrar de lleno en el enfrentamiento y si tienes los cinco **Acumuladores** (tres en la prisión de Texas, uno en Queens, y otro en Londres) deberás conseguir el **Violator**. Lo encontrarás en la sala de Juegos.

Ya bien armado, avanza atravesando los pistones y verás a tu hermano. Síguele hasta que des con Legión.

Acabar con la encarnación humana de este tipo no es demasiado difícil, tan sólo dispara la escopeta y la pistola a la vez mientras das vueltas alrededor suyo.


La segunda encarnación de Legión es más resistente.

Cuando cambie a su forma verdadera, la cosa empeorará. Ayúdate con el Enseigne y utiliza el Violator y la pistola para mandarlo de vuelta al Infierno a donde pertenece.


Las claves para detener el motor del Asilo vienen escritas en el diario que encontraste en la guarida de Jack el Destripador, en Londres.


Una vez que se paren todos los pistones llegarás hasta Legión.

No malgastes el Enseigne en la primera versión de Legión.

La Amenaza Fantasma

Contra el Lado Oscuro

Si has disfrutado con la película, no sabrás resistirte al encanto de esta aventura galáctica donde podrás asumir el papel de los principales protagonistas del film y revivir, paso a paso todas sus peripecias. Eso sí, habrás de ser hábil con el salto, y rápido con el sable láser. El porvenir de la galaxia está en tus manos y la única manera de evitar una guerra es resolver complejos puzzles, orientarse en intrincados mapeados y acabar con los androides de la Federación. No nos dirás que no te atreves...

NIVEL 1: NAVES DE BATALLA





Objetivo: Llegar al hangar.
Habla con el androide y pregúntale por el gas, después desenvaina el sable y sal de la habitación. Elimina a los androides y avanza por el ramal central del pasillo. En el ramal izquierdo hay un armario con un **detonador termal** y un **botiquín**, y en el derecho una **pistola** con 250 disparos.

Cuando llegues al lado de la **unidad R2**, gira a la derecha y elimina los dos androides de combate que verás. Entra en la habitación circular, acciona el interruptor, y métete por la puerta. Gira a la derecha en el



pasillo, avanza hasta la puerta cerrada, métete en la habitación de la derecha y acciona el interruptor. Después, destruye al androide y pulsa el otro interruptor para abrir la puerta del pasillo.

Sigue a Qui-Gon hacia la sala de control, y cuando el virrey cierre las puertas, escapa de los destructores por el pasillo de la derecha. Métete por la abertura a la izquierda para llegar al hangar y ver como tu nave explota en pedazos.

Sigue por la plataforma hasta la zona con androides de mantenimiento. Elimínalos con la pistola para que no te electrocuten, y avanza hasta que encuentres el interruptor de la puerta cerrada. Acciónalo y ve hacia ella, disparando al androide que te encontrarás por el camino.

Presiona el interruptor que hay dentro de la habitación, y métete por la compuerta que da a los conductos de ventilación (los de los ventiladores). Date prisa, porque la puerta se mantiene abierta poco tiempo.

Una vez en el pasillo, gira a la derecha y avanza hasta una reja que se derrumbará cuando te pongas encima. Aparecerás en una intersección que da a dos puertas azules y a una roja, guardada por un montón de androides. Destrúyelos a todos y métete por la puerta de la derecha. Baja por el ascensor, elimina a los androides y acciona el interruptor.

Habla con el **Neimoidiano** para obtener información sobre el generador, y cuando acabes, desenfunda tu pistola y métete en la habitación de detrás para destruirlo (si lo has hecho bien se apagarán las luces).

Vuelve a subir por el ascensor y dirígete hacia la puerta roja (ahora abierta). Acaba con los guardias que veas (menos con la nave espacial), y ve hacia las cajas de la derecha. Hay un **botiquín** encima de una.

En esa misma zona hay otra caja que si la apartas te permitirá acceder a una sala secreta con otro **botiquín** y un **detonador termal**.

Tras eso, sube al ascensor y avanza por la plataforma de la derecha hasta que encuentres a Qui-Gon. Cuando terminéis de hablar, continúa hasta el final. Verás un ascensor con los controles bloqueados.

Para acceder a ellos, gira hacia la derecha y luego a la izquierda y llegarás a un interruptor. Acciónalo y métete por el nuevo camino hasta que llegues a otro interruptor. Púlsalo, espera a que una plataforma se mueva a tu izquierda y camina por ella hasta el último interruptor. Acciónalo, métete en el ascensor y pulsa los controles.

Ve por la ruta de la derecha, y tras acabar con los androides de dos plataformas flotantes que se elevarán hacia ti, métete en la plataforma de tu izquierda, la del panel de control.

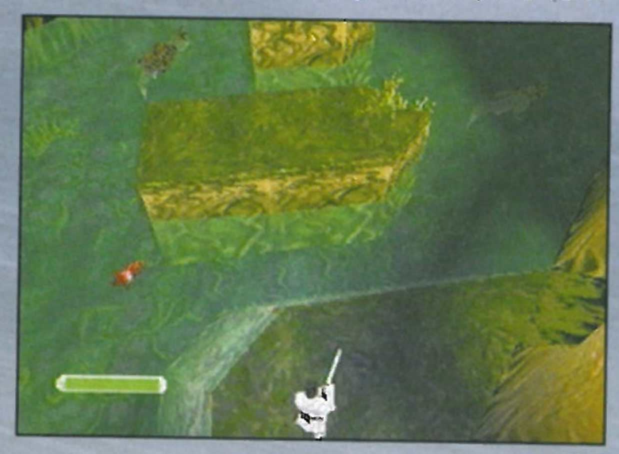




NIVEL 2: LOS PANTANOS DE NABOO

Objetivo: Encontrar a Qui-Gon.
Comienzas en una isleta del pantano. Gira a la izquierda y nada hacia un claro que hay entre dos árboles. Elimina a los androides que verás, recoge la **pistola**, salta al agua y nada hacia la izquierda hasta que encuentres un camino montaña arriba que te llevará a **Jar Jar Binks**.

Habla con él, y síguele cuando huya de las "maquinaks" (se va



por el camino descendente de la izquierda), hasta que llegues a otra zona acuática.

Nada hacia cualquiera de los lados (cuidado, con el androide de la izquierda) hasta que llegues a un claro en el que verás a Jar Jar encima de una gran roca. Para llegar a donde se encuentra, acércate al cubo de madera que hay en el claro y empújalo hacia la roca. Fíjate en las marcas en la hierba para ver el lugar exacto en el que hay que ponerlo.

Salta, cruza dos rampas de madera, y vuelve a saltar para llegar al terreno elevado. Avanza hasta la mitad de la tercera rampa de madera, y gira hacia la izquierda. Verás a Jar Jar en



el suelo, debajo de ti.

Salta hacia él, coge la **bola de energía gungan** del pilar, y síguele hasta a una zona con 7 androides.

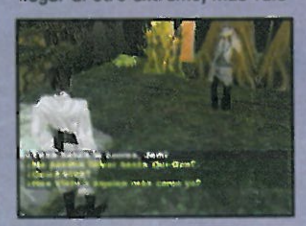
Tras acabar con todos, vuelve a seguir a Jar Jar, (esquivando a la fauna para que no te ataque) hasta que llegues a un muro de piedra pequeño. Desde allí, tírate al agua y avanza por el camino por el que le viste desaparecer. Acabarás llegando a una zona con varias



plataformas. Salta a la más alta y desciende por la colina hasta la intersección, en donde deberás tomar el ramal derecho. Te volverás a encontrar con Jar Jar, pero en esta ocasión verás que se encuentra encima de un risco aparentemente inalcanzable.

Para llegar a él, avanza por el camino del centro hasta que llegues un muro y gira a la izquierda. Estarás delante de un estanque con dos peces

gigantes que te atacarán si te metes en el agua. Como debes saltar por las isletas hasta llegar al otro extremo, más vale





que los elimines antes de saltar, por si te caes al agua...

Ya en el último saliente, realiza un salto doble con carrera hacia la plataforma de la derecha. Avanza por ella, y realiza otro salto doble con carrera hacia la plataforma en la que Jar Jar te está esperando.

Tras hablar con él volverá a huir, lo que te obligará a seguirle una vez más. Para ello, tienes que saltar un par de plataformas con dos saltos dobles con carrerilla. Eso sí, cuando lo hagas ten cuidado con el androide de la plataforma volante, ya que si te acierta en el aire caerás al suelo.

Ya en el otro lado, vuelve a seguir a Jar Jar hasta una zona con un foso profundo y un tronco de madera móvil. Empuja el tronco al fondo del foso, y utilízalo para poder saltar al otro lado. Desde allí, ejecuta un simple salto con carrerilla (o cógete a la enredadera) para llegar al otro extremo de la marisma. Cuando aterrices, avanza hasta que vuelvas a encontrarte con Jar Jar.

Un poco más adelante hay un pelotón de androides que os dispararán en cuanto os vean, centrándose sobre todo en nuestro simpático amigo. Si éste muere tendrás que volver a empezar el nivel, por lo que mejor será que guardes la partida y que lo protejas cueste lo que cueste.

Para ejercer de guardaespaldas de Jar Jar te será muy útil el **cañón de repetición** pesado que hay a

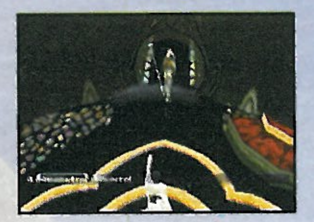


la izquierda del claro, ya que te permitirá eliminar a los enemigos muy rápidamente. Procura no acercarte ni disparar a las cajas del fondo. En su interior hay androides destructores.

Cuando la batalla termine, vete por el camino de la derecha para encontrar a Qui-Gon y a Jar Jar, y terminar así el nivel.

NIVEL 3: OTOH GUNGA





Objetivo: Rescatar a Jar Jar Binks.

Ve con Qui-Gon y con Jar Jar a la cámara del Jefe Nass. Tras la audiencia, habla con tu maestro y sal a buscar a Jar Jar. Una vez fuera de la salas, gira a la derecha y métete en la burbuja de transporte que hay pasado el acuario. Actívala pulsando el botón.

Sal de la burbuja, y aparta los guardias que bloquean el camino. Para no dañarlos (tal y como te pidió Qui-Gon) utiliza la Fuerza o bolas de energía gungan. Una vez superado el bloqueo, baja por el pasillo hasta otra burbuja con un guardia. Neutralízalo del mismo modo, y avanza por el pasillo que lleva a una tercera burbuja (con una alfombra negra con un círculo amarillo). Oirás a Jar Jar pedirte ayuda. Como no puedes llegar a donde está, habla con el guardia y convéncele para que te dé un pase.

Con él en tu poder, avanza por el pasillo abierto hasta la sala con tres círculos blancos en el suelo. Dichos círculos son unos pilares, dos de los cuales se alzarán en cuando entres en la habitación. Tu objetivo es llegar a la puerta del otro extremo saltando sobre los pilares. Si fallas y te caes al fondo no te preocupes, ya que si subes al tercer pilar, éste hará de ascensor y te subirá al balcón por el que entraste.

Ya en el otro lado, neutraliza a los guardias, métete en la burbuja y acciona el interruptor. Después, atraviesa el pasillo y prepárate para enfrentarte a un difícil obstáculo: saltar sobre unos pilares que se hunden al pisarlos para llegar al balcón del otro lado. La mejor manera de superar este obstáculo es, nada más aterrizar en el primer pilar, efectuar un salto (mejor si es doble) hacia el segundo, y luego otro sobre el balcón. Olvídate de la **pistola** sobre el pilar de la derecha, ya que te será muy difícil hacerte con ella.

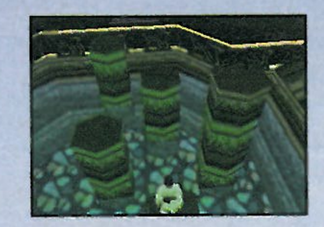
De cualquier modo, una vez en el otro lado continúa todo recto hasta llegar al final, y métete en la burbuja de transporte.

Ya abajo, sal y avanza por el camino de la izquierda hasta que llegues a un puzzle cronometrado. En él tendrás que accionar el botón de la derecha y subir corriendo por la rampa circular para pasar por la puerta antes de que se cierre.

Una vez pasada la puerta, llegarás a una burbuja con un guardia gungan y un pasillo cerrado. Habla con el guardia y utiliza un truco mental Jedi para convencerle de que debes ser alguien muy importante para tener un pase. De esta manera te abrirá la puerta.

Ve a la siguiente burbuja y te encontrarás con una puerta cerrada con un extraño símbolo rojo a su derecha. Vete por la rampa de la izquierda, y entra en la habitación con un campo de fuerza en el suelo. Utiliza el bloque que hay suelto para auparte al interruptor y poder accionarlo. Cuando termines aparecerá otro interruptor al que tampoco podrás llegar, por lo que tendrás que repetir el proceso. Cuando hayas accionado todos desaparecerá el campo del suelo, momento que deberás aprovechar para saltar dentro y accionar el interruptor que hay allí.

Vuelve a la habitación anterior para meterte por el pasillo que estaba cerrado. Acabarás llegando a una habitación con otro puzzle. Para resolverlo, salta dentro de la habitación y mueve la caja al lado del pilar con el botón. Púlsalo, salta rápidamente a la parte superior del pilar, y desde allí efectúa rápidamente un salto doble con carrerilla para meterte, antes de





que se cierre, por la puerta que has abierto.

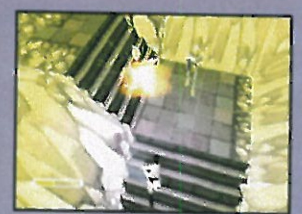
Habla con el gungan para que te accione la burbuja de transportes que te llevará a la zona prisión. Una vez allí, habla con el carcelero y utiliza tus poderes Jedi para convencerle de que suelte a Jar Jar. Cuando lo haga, sigue a este último hasta que os reunáis con Qui-Gon para terminar el nivel.





NIVEL 4: LOS JARDINES DE THEED





Objetivo: Alcanzar las puertas del palacio.
Salta sobre los restos del puente, gira a la derecha y arrójate al agua. Eso sí, hazlo lejos de la cascada de la izquierda para evitar que te arrastre la corriente.





Ya en el agua, nada hasta los escalones del muro de la derecha y sube por ellos hasta el estanque. Métete en el agua y nada hacia el saliente, a la izquierda del muro con tres cascadas. Sube por las escaleras, y salta de plataforma en plataforma hasta la última. Verás una palanca en el muro de enfrente. Acciónala con La Fuerza o con un tiro de pistola para desplegar un puente hacia donde estás.

Crúzalo, elimina a los androides que te esperan tras doblar la esquina, y acciona la palanca que hay en el muro de enfrente para desactivar el campo de fuerza.

Atraviesa la presa, elimina al androide y avanza hasta que te encuentres con unos soldados Theed. Ayúdalos a acabar con los androides que les atacan, y habla con su capitán para hacerte con una **pistola de repetición**. Tras eso, sigue avanzando hasta los jardines. Cuando llegues a ellos, ve por el camino de la izquierda para poder esquivar al tanque que patrulla la zona.

Los jardines están plagados de enemigos, así que lo mejor será que no te pares mucho en ningún sitio, o te freirán a tiros. Asegúrate, eso sí, de ayudar a los dos soldados que resisten en la zona inferior derecha del jardín. Uno de ellos tiene el **código de la puerta** de los jardines privados.

Avanza hasta que llegues a dicha puerta, en donde encontrarás un soldado delante de los controles. Habla con él para enseñarle el código, y una vez haya abierto la puerta dirígete hacia la sala central.

Activa el botón rojo que verás allí, y métete por la puerta que acabarás de abrir.

Avanza por el único camino disponible hasta que llegues a un estanque con un pez y unas escaleras a la izquierda. Sube por ellas y aprieta el botón para elevar el nivel de agua del estanque y poder así nadar al otro lado. Fíjate por el camino en un botón sumergido que verás.

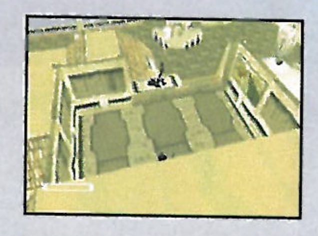
Sube por las escaleras, y acciona otro botón que encontrarás allí para, a continuación, volver a descender y accionar el que anteriormente viste sumergido.

Métete por el puente que acabas de desplegar, gira a la derecha y salta a la isleta que hay en el estanque. Desde allí, dispara o utiliza la Fuerza para accionar la palanca de la otra isleta. Al hacerlo pondrás en funcionamiento otro puente, por el que, obviamente, deberás meterte. Elimina la mina que verás en el suelo, y graba la partida antes de acercarte a las puertas del palacio.

Éstas se encuentran en la plaza, a la vuelta de la esquina, pero lamentablemente están guardadas por un tanque. Para abrirlas, debes accionar dos palancas: la de la habitación de la derecha, y la de la ventana de la izquierda. Para hacerlo necesitarás saltar o subirte a los bloques de cemento.

Una vez lo hayas hecho, corre hacia las puertas para dar por concluido el nivel.





NIVEL 5: HUIDA DE THEED





Objetivo: Proteger a la Reina, alcanzar el hangar.
Es importante que tengas muy en cuenta que si Amidala muere tendrás que reiniciar el nivel entero, por lo que lo mejor será que no te alejes demasiado de ella en tus exploraciones.

Sigue a la reina por las escaleras, y tras atravesar varias habitaciones, llegarás a un jardín con una estatua. Tras esa estatua hay un camino secreto, así que habla con Amidala para que te lo diga.

Empuja la estatua y avanza por el camino llegar a una puerta cerrada. Para poder traspasarla, gira a la izquierda, acaba con el androide que aparecerá, y pega un salto doble para alcanzar la plataforma en la que estaba. Una vez allí, métete por la ventana y ábrele la puerta a la reina.

Adelántate y sal para despejar el terreno (volviendo de vez en cuando para ver como está Amidala, por supuesto). Desciende por las escaleras, elimina a los androides que te encontrarás y tira por el ramal de la izquierda. Métete en la casa, habla con el niño y dile que ahora puede volver con su madre (la casa enfrente de donde dejaste a la reina). Síguelo y habla con su madre, que agradecida te dará un **botiquín**.

Habla con la reina y avanza con ella por el camino de la derecha, pero manteniéndote siempre en el lado izquierdo. Acabaréis llegando a un patio patrullado por un tanque y con una puerta de seguridad cerrada a la derecha. La reina se quedará en una zona relativamente segura, y te dirá que esperará a que encuentres la manera de atravesar el patio.

Para ello, sube por las escaleras de la izquierda, elimina a los androides que te salgan al paso, y párate junto al soldado herido.

Para ayudarle, salta del puente (por el sitio por el que falta la barandilla), avanza por el camino, gira a la izquierda y sube por las escaleras. Llegarás a una habitación con un **escudo**, una **bomba de fusión** y un **vaso de agua**. Coge la bomba y el agua, abre la puerta y dale el agua al soldado. Tras eso, vuelve a entrar, coge el escudo y salta al patio para acabar con el tanque. Una vez destruido, pulsa el interruptor de la pared para abrir la puerta. Vete a por la reina, y pídele que te siga a la nueva zona.

Ya en su interior, elimina a los tres androides que avanzan hacia vosotros por el suelo, y a los dos francotiradores que disparan desde la ventana de la derecha. No ataques a los androides que están al lado del arco que da a las escaleras, ya que si los eliminas aparecerán montones de destructores.

Habla con la reina, subid por las escaleras de la derecha (dile que te siga), cruzad el puente y entrad en la habitación a la izquierda. En su interior hay un **lanzamisiles** de protones y un **botiquín** de recuperación de salud completa.









Baja por las escaleras, espera a que aparezca un destructor rodando, y acaba con él con un par de misiles. Después avanza un poco hacia el sitio por donde apareció y espera a que llegue otro para repetir la jugada. Cuando acabes con él, vuelve a por la reina y síguela hacia unas puertas de seguridad cerradas.

Nada más llegar, baja por las escaleras de la derecha y acaba con dos androides que verás.

Para abrir las puertas debes retroceder hasta las escaleras que se encuentran un poco antes del foso en el que eliminaste a los dos androides. Sube por ellas, entra en la casa de la izquierda, y habla con su propietaria. Si eres amable te indicará como abrir las puertas. Si lo necesitas, hay un **botiquín** en su dormitorio.

Sal de la casa por la ventana, y cuélgate por la cuerda que verás para llegar al otro edificio. Salta y métete en su interior por la puerta de cristal. Encuentra el botón rojo que abre las puertas de seguridad, y sal por la salida inferior.

Recoge a la reina (si no se ha ido ya sola), y habla con ella para decirla que irás por delante, explorando un poco el terreno. Te encontrarás con dos o tres androides de batalla cerca de algunas minas terráqueas. Acaba con ellos y avanza hasta un puente elevado. Salta por encima de él y métete en el bote que verás cerca. Desde él, entra en la habitación, hazte con la **pistola láser** y sube por las escaleras para llegar al balcón. Ya allí, dispara o utiliza la Fuerza sobre la palanca para bajar el puente y que la reina pueda así cruzarlo.

Vuelve con ella y pídele que te siga. Será mejor que vueles las minas para evitar que la reina las pise.

Nada más cruzar el puente, la reina se adelantará hasta una zona con una fuente. Cuando te acerques exclamará "Estamos atrapados", momento en el que verás un trío de androides al lado de un cañón. Ignóralos de momento y ocúpate de los que te llegarán por la espalda de un momento a otro.

Después, ocúpate de los androides del cañón. En cuanto lo hagas aparecerá un destructor rodando, así que utiliza el cañón para volarlo en pedazos. Cuando termines, vuelve a por la reina, vigilando por si aparecen más destructores. Cuando Amidala empiece a correr de nuevo, síguela hasta una zona con dos puertas, en las que se parará hasta que asegures la zona.

Métete en una de las puertas y habla con el hombre que verás allí para que te abra la otra puerta. Pasa dentro, recoge los objetos, despeja el camino que lleva al hangar y vuelve a por la reina.

Ya en la puerta del hangar, tienes que hacer que la reina te espere un momento, pasar al interior y acabar con todos los androides. Después basta con que salgas a recogerla y reunirte con Qui-Gon y los demás para completar el nivel.





NIVEL 6: MOS ESPA





Objetivo: Encontrar a Anakin, a Jar Jar y las partes del Podracer.

Sal de la nave y dirígete a la ciudad, encargándote por el camino de una banda de Moradores de las Arenas. Tras eso, entra en Mos Espa y habla con la vendedora de vegetales hidropónicos (se encuentra a tu izquierda). Pregúntala por el T-14 para que te hable de Watto y de Anakin.

Cuando termines, continúa por la calle hasta que te encuentres con un vendedor que presume de "reventar" los precios. Utiliza un truco mental jedi para que te indique donde está la tienda de Watto, y dirígete hacia ella. No obstante, cuando llegues cerca de una fuente y **Padme** te llame, párate a hablar con ella.

Tras la charla, métete en el barrio de los esclavos y habla con los niños para que te indiquen donde está la casa de **Anakin**. Dirígete hacia ella y habla con su madre. Tras prometerla que le liberarás de la esclavitud, te lo presentará.

Cuando terminéis la charla, síguelo por el basurero. Tendrás que hacerlo por una ruta alternativa, ya que muchos de los sitios por los que pasa Anakin son demasiado estrechos para ti.

Ya en la tienda de **Watto** (la criatura voladora), trata de convencerle de que te dé el T-14. No lo conseguirás, pero podrás obtener una **herramienta** a cambio de la bomba de fusión de Naboo. Dependiendo del diálogo que escojas te dará una herramienta u otra, pero no te preocupes por ello. Al final de este nivel incluimos un cuadro con la gente con la que tienes que hablar para encontrar y cambiar partes de podracer.

Tras hacerte con la herramienta, sigue hablando con él hasta que te prometa que apostaría contra ti 50 monedas en las carreras.

Ya fuera de la tienda, habla con Anakin para preguntarle qué necesita para reparar su podracer. Una vez te lo haya dicho, habla con Padme y con las **Twi'lek** (las chicas azules). La primera te encargará que busques a **Jar Jar**, y las segundas se ofrecerán a ponerte en contacto con **Jabba** para que te deje las 50 monedas.

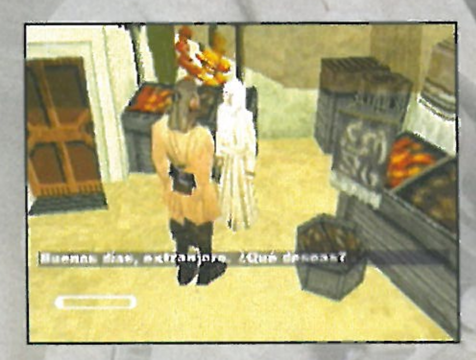
Jar Jar se encuentra en los baños que hay enfrente de la fuente en la que encontraste a Padme por primera vez.

Vuelve a la zona de los esclavos, y habla con el que se está quejando en medio de la calle de que le han quitado la casa. Entra dentro, elimina a los dos ladrones, y salta por el patio trasero para acabar con los otros dos que amenazan al mercader.

Tras eso, sal por la puerta principal y habla con la alienígena que está sentada. Te dirá que un tal **Capitán Neg** ha secuestrado a su hijo y te pedirá que lo liberes.

No intentes pasar por la puerta, ya que la única manera de pasar a su casa es a través de la cuerda que la une con la de enfrente. No obstante, para acceder a dicha cuerda, antes tendrás que subir a la terraza de un edificio de la calle naranja. En él verás otra cuerda que lleva al apartamento de Sebulba, y desde él que podrás acceder a la cuerda que necesitas.

Antes de entrar, elimina al guardia que saldrá de la casa del capitán Neg, porque si te acierta caerás a la calle y tendrás que repetir todo el proceso.





Ya en el piso del capitán Neg, acaba con el androide y con el ama de llaves, y dirígete hacia las jaula. En una está el niño y en otra hay un monstruo que se liberará en cuanto te acerques. La mejor manera para acabar con él sin que te quite mucha vida es ir a la zona del pasillo estrecho. Allí le será muy difícil acertarte, mientras que tú podrás darle a base de bien con tu sable. Cuando acabes con él, libera al niño y llévalo de vuelta con su madre. Tras eso, sólo tendrás que hacer los cambios para terminar el nivel.



GUÍA COMERCIAL DE MOS ESPA (O CON QUIÉN TENGO QUE HABLAR PARA CONSEGUIR LAS PARTES)

Los edificios de Mos Espa son muy parecidos, por lo que es muy fácil perderse. Para evitarlo, te incluimos una lista con la gente con la que tienes que hablar para cambiar piezas, y dónde se encuentran. Como los nombres de las calles están en alienígena, hemos optado por renombrarlas con los nombres de los colores en los que están escritos sus carteles. Así, la calle con los caracteres de su placa en negro es la calle negra. Simple y fácil de recordar.

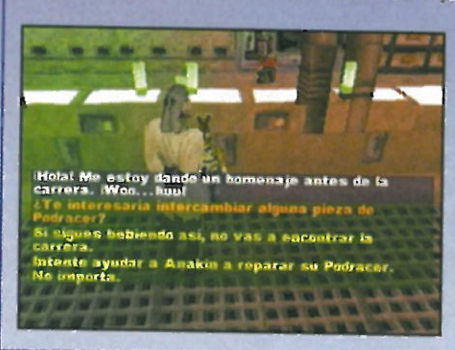
Watto: Este abejorro gigante es muy fácil de encontrar. Su tienda se encuentra al final de la calle naranja.

Teemto: Puedes encontrar a Teemto en el bar (cantina) de la calle negra. Es el pequeño alienígena que está totalmente bebido.

Mawhonic: Mawhonic tiene una tienda de reparación de podracers en la calle azul. Encuentra una unidad R2 trabajando en un podracer y habrás encontrado la tienda. Podrás localizar a Mawhonic en la parte de atrás de su tienda.

Barbo: Barbo es un tipo que casi siempre está hablando con el guardia de las escaleras, en la calle naranja. Su tienda se encuentra justo al lado de donde Padme, Anakin y Jar Jar están esperando a que reúnas las piezas del podracer. Para hablar con él tendrás que pillarlo en su tienda.

El mercader "que revienta los precios": Este estrafalario individuo tiene su tienda en una esquina de la calle azul.





NIVEL 7: ARENA DE MOS ESPA





Objetivo: Encontrar a Jabba, encontrar a Watto y encontrar las pieza robada a Anakin.

Busca y habla con la **chica azul** del nivel anterior, y usa un truco Jedi para que te lleve con Jabba. Acabarás llegando a una especie de foso, donde tendrás que enfrentarte con el campeón de **Jabba** para ganar el dinero que necesitas. La mejor manera para eliminarlo consiste en atacarlo justo delante de la puerta por la que sale. Si lo golpeas rápido con el sable y no le dejas salir, no tardarás mucho en acabar con él.

Cuando lo elimines, recoge el dinero y sal del foso. Aparecerás en un bar lleno de aficionados. Habla con **Teemto**, y utiliza un truco mental jedi para que te lleve a otro sirviente de Watto que está tomando una copa con un amigo. Tras invitar a una copa ambos, pídeles que te lleven a Watto.

Pese a lo que te digan, cuando el humano salga corriendo ve tras él hasta que te lleve a **Watto**. Habla con este último para hacer la apuesta, y cuando termines reúnete con **Anakin** en la pista.

Cuando llegues junto a él te dirá que la criatura azul le ha robado su inyector de fuel. Si no lo hace, simplemente corre detrás de dicha criatura.

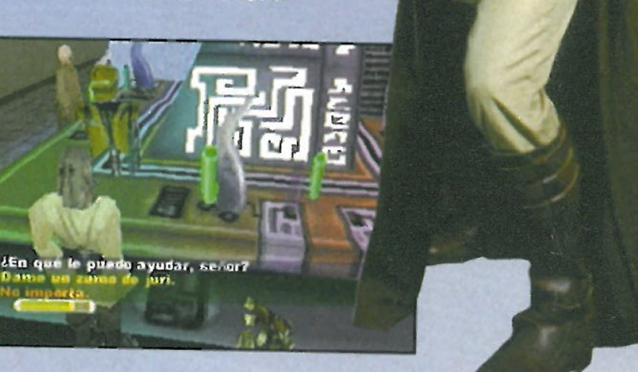
En su huida, este ladronzuelo te llevará cerca de una trinchera con moradores de las arenas. Tras acabar con ellos, métete dentro de la trinchera y recoge el **botiquín** y las **granadas cegadoras**. Ya con ellas en tu poder, vuelve a seguir a la criatura azul. Esta vez te llevará a un edificio con una cúpula como techo. Para llegar a él hay que subir por las escaleras a la izquierda del podracer de Anakin.

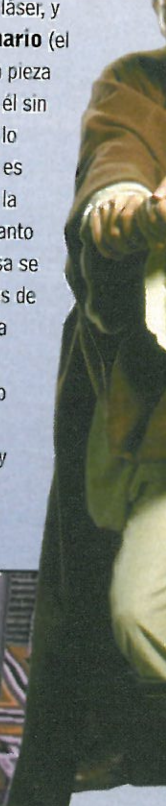
Una vez dentro del edificio ignora a la criatura (ya no tiene lo que buscas), y limítate a mover el bloque extraíble que hay en el muro posterior.

Tras él se encuentra una sala llena de ametralladoras láser, y en el centro un **mercenario** (el jefe final) custodiando la pieza robada. Para librarte de él sin muchas complicaciones, lo mejor que puedes hacer es quedarte en el quicio de la puerta y dispararle en cuanto lo veas. Si ves que la cosa se complica, alterna los tiros de láser con alguna que otra granada cegadora.

Una vez hayas acabado con él, sólo te quedará recoger la pieza del pod y llevársela a Anakin para terminar el nivel.







NIVEL 8: ENCUENTRO EN EL DESIERTO

Objetivo: Distraer a Darth Maul.

En este nivel no puedes matar a Darth Maul, así que no pierdas el tiempo intentándolo. Tu objetivo debe ser distraerle mientras la tripulación lleva el generador de hipervelocidad a la nave. Ten cuidado, ya que si el Sith mata a cualquiera o destruye el generador tendrás que empezar de nuevo.





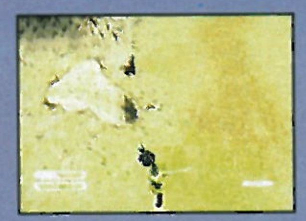
Sal de la ciudad caminando hacia la derecha. Allí te encontrarás con unos **androides sonda** que debes destruir, ya que si no lo haces se unirán luego Darth Maul para eliminarte. Si te cuesta acertarles con el sable, utiliza el empujón de la Fuerza para dejarlos atontados y poder golpearlos sin problemas.

Cuando acabes con todos, dirígete hacia el paso de la montaña, **Darth Maul** creará un desprendimiento de rocas para bloquearte el paso, y tras eso saltará para enfrentarse contigo. Antes de ponerte a combatir, desenvaina tu sable y destruye todos los peñascos que veas cerca de ti. Si no lo haces, Darth Maul podrá utilizar la Fuerza para arrojártelos.

Una vez despejado el terreno, podrás centrarte de lleno en el combate con este peligroso enemigo. No trates de cubrirte, ya que el Sith es mucho más rápido que tú. En su lugar, ataca con muchos golpes rápidos y concéntrate únicamente en reducir su barra hasta la mitad. Cuando lo hagas, Darth Maul escapará de ti. Aprovecha ese momento para coger el **botiquín** que hay en el deslizador de la esquina y para guardar la partida.

Ya recuperado (más o menos) acércate a una pequeña plataforma que hay cerca del derrumbamiento. Salta sobre ella y empuja la roca para poder pasar por la abertura que oculta. Cuando cruces al otro lado, prepárate para volver a enfrentarte al Sith. Como tu objetivo es entretenerle, no matarle, lo mejor que puedes hacer es atacarle con la pistola en vez de con el sable.





Ve directo hacia Darth Maul, y cuando vaya a golpearte esquívale y colócate entre él y tus compañeros. Tras eso, dispárale como un poseso ya que, aunque Darth Maul parará todos los disparos, mientras lo haga NO AVANZARÁ.

Si ves que en lugar de parar los disparos pega un salto para colocarse a tu lado, utiliza la Fuerza para empujarle y volver a dejarle donde estaba.

Emplea esta técnica hasta que tus compañeros consigan entrar en la nave, la arreglen y te recojan. Tras eso, habrás terminado el nivel.

NIVEL 9: CORUSCANT

Objetivo: Encontrar la Cámara del Senado. Proteger y rescatar a la Reina.

Comienzas el nivel en una plataforma flotante. Coge el **láser R-65** que hay al lado de la nave, y la **pistola láser** automática de la esquina.

Cuando camines hacia el taxi, un cañón volador lo destruirá. Elimínalo rápidamente (junto al resto de los enemigos que aparecerán), y corre hacia el androide de la plataforma deslizante. Habla con él para que os lleve a la **oficina de turismo**.



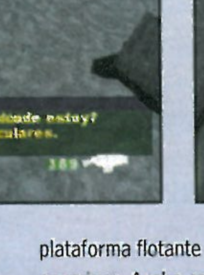


Ya dentro, habla con el androide de recepción y con el turista de la esquina. Continúa hacia la puerta negra hasta que llegues al androide que vende billetes para la visita guiada a Coruscant. Como no tienes dinero para pagarlos, retrocede y métete por la puerta que da al exterior. Aparecerás en una plataforma con dos individuos: uno dispuesto a comprar tus electrobinoculares y otro a venderte dos **billetes** algo más baratos.

Tras hacerte con ellos, vuelve hacia la puerta negra. Tras atravesarla saldrás a una plataforma descubierta, en la que otro cañón volador acabará con la nave guía y luego procederá atacarte.

Una vez hayas acabado con él, salta al almacén de la derecha (el que está lleno de cajas), y mueve la que se encuentra cerca de la esquina superior derecha. Colócala justo debajo del tramo de barandilla roto, y utilízala para auparte a la sala de control.





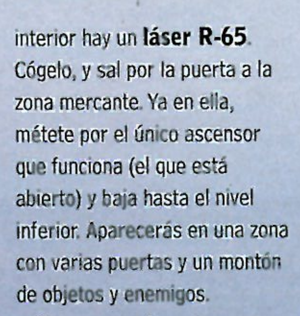
Acciona la palanca que verás y vuelve a salir al almacén. Descubrirás que, primero, el campo de fuerza que rodeaba la otra caja móvil ha desaparecido. Segundo, la reina ha sido raptada. Arrastra esta otra caja al ascensor y vuelve a la sala de control para subir el ascensor y volver a conectar el campo de fuerza.

Sube a la pasarela, coloca la caja al lado del interruptor y acciónalo. Después, súbete a la caja y pega un salto sobre la plataforma que aparecerá de un momento a otro.

Ésta te llevará a una plataforma flotante repleta de enemigos. Acaba con todos antes de dirigirte a las puertas. Como no se abrirán, dispara a las ventanas y pega un salto al saliente que hay bajo ellas.

Te espera un tramo en el que tendrás que alternar saltos entre salientes con recorridos por conductos oscuros. Para no complicarte mucho la vida, lo mejor será que después de cada salto salves la partida.

Acabarás llegando a un almacén con dos cajas que puedes mover. Una está en el suelo y tapa la entrada a una zona con un **botiquín**, mientras que la otra se encuentra encima de una tercera caja. En su interior hay un **láser R-65**. Cógelo, y sal por la puerta a la zona mercante. Ya en ella, métete por el único ascensor que funciona (el que está abierto) y baja hasta el nivel inferior. Aparecerás en una zona con varias puertas y un montón de objetos y enemigos.



Tras recoger los primeros y eliminar a los segundos, móntate en el otro ascensor para llegar al nivel restringido. En él, ve por el pasillo oscuro hasta una habitación en la que encontrarás a un hombre.

Habla con él para aprender la **contraseña** que te permitirá (más adelante) salir de los bajos fondos de la ciudad.





Tras eso, dirígete a la puerta metálica y entra en la zona de los forajidos.

En esta zona, lo único que debes hacer es atravesar varias habitaciones muy similares, accionando unos interruptores que veas para bajar los muros móviles hasta llegar a la celda en la que tienen cautiva a la reina. El **pase** para acceder a la celda se encuentra en el interior de una caja, en una habitación cercana.

En la celda, acaba con el guardia, recoge la **llave** que soltará, y corre con Amidala hacia el ascensor. Utiliza la llave para activarlo, y subid hacia el nivel superior.

Avanza por el pasillo, hasta una habitación con un puente levadizo. Para accionarlo, lo único que debes hacer es pulsar los interruptores según vayan apareciendo.

Una vez franqueado este obstáculo, continúa avanzando hasta una puerta que te pedirá el código que te dieron antes. Introdúcelo y pasa.

Dentro encontrarás al jefe final del nivel, un **mercenario** de Coruscant al que no te costará derrotar si te pegas a él y comienzas a dispararle con la pistola automática.

Cuando hayas acabado con él, atraviesa la puerta, coge el ascensor y métete en la plataforma flotante para terminar el nivel.





NIVEL 10: ASALTO A THEED





Objetivos:
Reina: Introducirse en el palacio y proteger a Panaka.
Obi-Wan: Seguir y enfrentarse a Darth Maul.

Empiezas como Obi-Wan, pero por poco tiempo, ya que en cuanto entres en el hangar pasarás a controlar a la reina Amidala. Nada más cambia de personaje, ábrete paso a tiros hasta que llegues al ramal cerca del cuarto del científico. Habla con él para que te abra la entrada al arsenal.

Después, sal y atraviesa corriendo la zona de la fuente para que el destructor que la vigila no te siga. Acabarás llegando a un puente. Crúzalo, acaba con el androide del **cañón láser**, y cógelo para despejar de enemigos la calle que se encuentra ante ti.

Cuando acabes con todos los enemigos, avanza con cuidado hasta las puertas (eliminando a cualquier rezagado que hayas podido dejar) y prepárate para volver a a ser Obi-Wan.

De nuevo en el hangar, Qui-Gon y tú os encontraréis luchando contra **Darth Maul**. Como los golpes de tu maestro no dañan a vuestro rival, te corresponde a ti la tarea de herirlo. Antes de comenzar el combate destruye las cajas que hay esparcidas por el suelo para impedir que te las lance utilizando la Fuerza.

Ataca a Darth Maul con tu sable y no pares hasta que le dejes la barra de energía a la mitad. En ese momento huirá por una puerta lateral, y tú debes aprovechar para seguirle. Si te encuentras mal de vida, en el suelo del hangar hay un par de **botiquines**.

Tras eso volverás a ser la reina. Habla con Panaka y dile que se adelante mientras le cubres. Baja por las escaleras corriendo e ignora al androide destructor (sino te paras no te molestará). Panaka acabará deteniéndose tras un muro de flores buscando algo de protección. Ignora a los androides bajo el arco (a no ser que quieras que aparezcan un montón de destructores) y sube por las escaleras de la derecha, asegurándote que Panaka te sigue.

Vete por el puente y baja por las escaleras. Acabarás llegando a unas compuertas de seguridad cerradas. A su derecha verás una **unidad R2** y un soldado herido. Habla con ambos para abrir las puertas del generador de energía, y destrúyelo para abrir las compuertas. Atraviésalas y avanza hasta que llegues a una zona llena de soldados heridos. Cerca de ellos hay un campo de fuerza rosa que debes eliminar. La mejor manera de conseguirlo es ordenarle a Panaka que lo destruya.

Una vez eliminado el campo, sigue avanzando, gira a la derecha y dispara a las unidades R2 que se abalanzan sobre ti. Están reprogramadas para explotar a tu lado.

Cuando hayas acabado con todos, sigue hasta que llegues al jardín de la estatua (por el que escapaste con Obi -Wan en el quinto nivel). Una vez allí, reúnete con Panaka en la terraza para terminar esta fase con la reina.

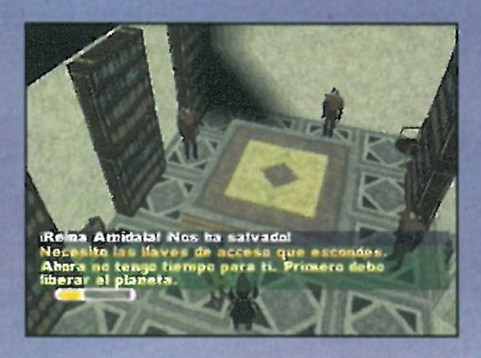
De nuevo con Obi-Wan, tienes que pelear con Darth Maul hasta que huya por la pasarela. Síguelo, aunque llegará un momento en el que la plataforma cederá bajo tus pies y caerás al vacío. Cuando eso ocurra, métete por el camino de la izquierda para terminar el nivel.







NIVEL 11: LA BATALLA FINAL





Objetivos:
Reina: encontrar la sala del trono.
Obi-Wan: derrotar a Darth Maul.

Ve a la izquierda, pasando la habitación abierta, y da vueltas alrededor del androide rojo hasta que abra un panel, tras el que hay una **pistola láser**.

Cógela y vete hacia el otro lado del pasillo hasta toparte con una puerta de seguridad que pide un pase blanco. Habla con el soldado enfrente de las tres puertas, y abre las que tiene a los lados. No abras la que hay detrás, ya que da a una sala repleta de destructores.

Elimina a los androides de las otras habitaciones y arrastra el cubo de la habitación de la derecha a la del interruptor (la de la izquierda). Acciónalo y entra en la sala oculta para hacerte con el **pase blanco**. Con él en tu poder, abre la puerta blanca y prepárate para cambiar a Obi-Wan.

Atraviesa la puerta y llegarás a una zona llena de plataformas circulares. Tu objetivo es llegar a la puerta que hay en el muro de la izquierda. Avanza en esa dirección por los pasillos que unen las plataformas y, cuando veas que no puedes seguir, pega un salto doble hacia la más cercana (derecha). Elimina a los androides que te encuentres por el camino para que no te disparen cuando saltes.

Ya en el muro de la izquierda, entra por la puerta y elimina a los dos androides. Abre la puerta de detrás, avanza por la pasarela, elimina a los androides a ambos lados y activa los dos interruptores.

Retrocede, activa con la Fuerza el interruptor de la otra pasarela, y vuelve al principio de ésta para saltar sobre el saliente que acabas de acercar. Ya en la otra pasarela, atraviesa la puerta de la derecha y acaba con los androides.

De nuevo con la reina, dirígete hacia la puerta de enfrente. Llegarás a una sala de control con dos androides y un **lanzamisiles** de protones. Elimina a los primeros, hazte con el segundo, y utilízalo para despejar el pasillo de androides. Céntrate sólo en los cañones, y deja a Panaka que se encargue del resto.

Cuando lleguéis al final del pasillo, abre una de las últimas habitaciones por la izquierda. En ella hay un androide destructor guardando el **pase azul**. Deja que Panaka acabe con el destructor, recoge el pase y retrocede por el pasillo hasta que veas el lector azul.

Acciónalo y vuelve por el pasillo hasta las puertas azules para abrirlas. Tras eso, dispara a todos los androides que se te pongan en medio, y métete por la única puerta por la que podrás pasar.

Llegarás a un pasillo de dos pisos con columnas, encima de una de las cuales se encuentra el **pase rojo**. Para cogerlo tienes que saltar hacia él desde la barandilla del piso superior. Cuando lo tengas, acciona el dispositivo de seguridad rojo y métete por la puerta que acabas de abrir. En cuanto lo hagas volverás a cambiar a Obi-Wan.

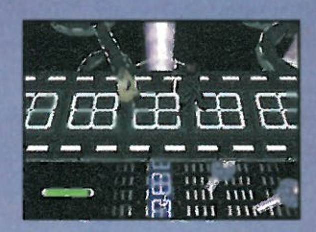
Ahora tienes que volver a llegar al otro lado de la habitación de las plataformas circulares, teniendo que repetir el mismo procedimiento de antes. La única diferencia que se te presentará es que ahora tendrás que saltar sobre unas plataformas móviles, lo que te obligará a atinar más la puntería. Lo mejor será que grabes antes de cada salto.

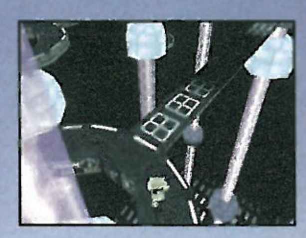
De cualquier modo, acabarás llegando a una habitación con una caja oculta tras una reja, que se encuentra cerca de un panel de control. Acciona el panel para llamar al ascensor, súbete a él y salta al saliente de la derecha. Ya allí, acciona el interruptor de la pared y vuelve a saltar al ascensor. Verás que la reja se ha quitado, así que aprovecha para recoger la caja de antes (date prisa, porque tienes un tiempo límite).

Empújala al ascensor, y baja al piso de abajo. Ya allí, llévala a la habitación de la izquierda (la de los campos de fuerza) y utilízala para subir a la sala de control de los campos de fuerza. Allí verás unos interruptores con forma de reloj que debes activar para pasar los campos de fuerza. El orden es el siguiente de izquierda a derecha: 3:30, 9:00, 3:15 (en el muro de tres controles) y 9:30, 12:00, 9:30, 3:00, 9:15 (en el muro de cinco). Una vez accionados, métete por el camino que has abierto hasta llegar al ascensor, en donde volverás a cambiar.

De nuevo Amidala, atraviesa rápidamente la sala, y sube por las escaleras hasta la habitación de la izquierda y sal a la ventana. Camina por el saliente hasta que llegues a otra habitación. Elimina a los androides, abre la puerta de la derecha, dispara a los androides y métete a hablar con el **Virrey**.

En cuanto lo hagas, se abrirá la puerta del fondo y te atacarán unos cuantos androides. Acaba con ellos y habla con el virrey para cambiar de personaje.





Dirígete con Obi-Wan hacia la derecha. Tienes que llegar a la pasarela en la que viste pelear a Qui-Gon y a Darth Maul, y para ello tienes que que franquear un par de plataformas móviles. Ya en la pasarela, métete por la puerta y prepárate para enfrentarte al guerrero sith.

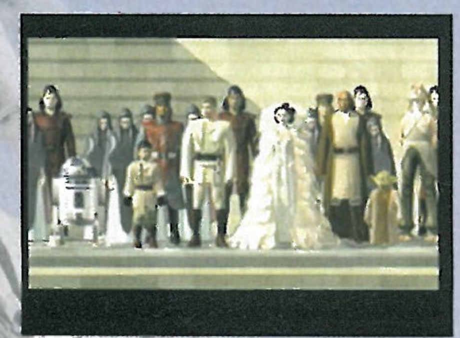
La mejor estrategia es utilizar el empujón de la Fuerza para tirarle al agujero, pero si esta técnica se te resiste, o prefieres la emoción de un buen combate cuerpo a cuerpo, saca el sable y ataca. Eso sí, recuerda que el Sith es más rápido, por lo que no conviene quedarse trabado. Para ello, lo mejor que puedes hacer es atacar un par de veces y retroceder. Tardarás, pero es un método bastante efectivo.

De cualquier modo, si necesitas vida hay varios **botiquines** ocultos en los paneles del segundo piso (cerca de las luces). Una vez hayas acabado con Darth Maul, sólo te restará hablar con Qui-Gon para terminar el juego. ¡Felicidades!









Soul Reaver

Culmina la venganza de Raziel



Le condenaron injustamente por evolucionar antes que su maestro y ahora ha vuelto para beberse hasta la última gota de sangre de sus verdugos. Si crees que la causa del vampiro Raziel es justa y piensas ayudarle a conseguirlo, nosotros te echaremos una mano para que moverte por los recovecos de una de las mejores aventuras del año te resulte mucho más sencillo.

LOS SÍMBOLOS Y LAS PUERTAS

A lo largo y ancho de esta inmensa aventura descubriréis catorce portales diferentes que os servirán para transportaros de una zona a otra de los amplísimos mapeados.

Cada una de estas puertas está presidida por un símbolo y para evitar problemas a la hora de describirlos, hemos preferido numerarlos. De este modo, en el textos encontraréis expresiones como "entra en la puerta 8". Obviamente, la puerta 8 se corresponde con el 8 de esta tabla que veis.

Para facilitar las cosas, hemos incluido en todas las páginas de la guía esta tabla de puertas y número de manera que siempre tengáis a mano una referencia para localizar el portal adecuado.

1 
2 
3 
4 
5 
6 
7 
8 
9 
10 
11 
12 
13 
14 

APRENDIENDO A SOBREVIVIR

Tras tu resurrección tendrás que aprender a utilizar tus numerosas habilidades para desenvolverte en el duro mundo que te aguarda.

Durante la visita a diferentes estancias se te irá explicando como saltar, planear, atacar, etc, y además verás el primer portal de teletransporte, el 1, aunque de momento no te servirá de nada. Es un camino lineal por completo así que no hay posibilidad de perderse.

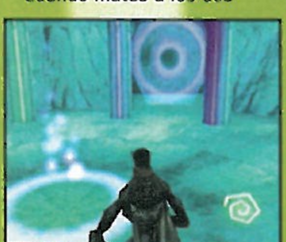
Cuando mates a los dos vampiros de la sala del bloque, empuja éste hasta la pared de enfrente para poder subir a un saliente y continuar. Observa además, en el foso con agua, una verja con un potenciador de vida tras ella. Lo podrás coger cuando recibas la habilidad de atravesarlas.

Llegarás a una zona, tras haber pasado por las ruinas de Nosgoth, con una puerta a tu izquierda y el camino que sigue hacia delante. Si entras en la puerta podrás aprender a utilizar los portales de teletransporte utilizando este otro, el 2.

Sigue por el camino por el que ibas hasta llegar a una zona familiar para Raziel: el vórtice por el que fue arrojado a su tormento eterno. Ahora tienes dos posibilidades, ir al norte o al oeste. Toma el camino del oeste, hacia la zona en la que reside el clan al que pertenece Raziel.


Ya te tiraron por ahí una vez, ten cuidado de no caerte tú solo.


Los empalamientos son muy frecuentes, rápidos y seguros.


Aprende pronto a usar esos portales, son imprescindibles.

EL REGRESO A CASA

Llegarás a unas escalinatas con varios enemigos, recoge una lanza de la pared y acaba con ellos sin perder un minuto.

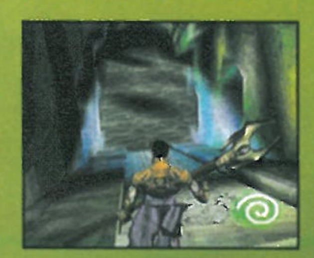
También hay, a los pies de las escaleras, una verja cerrada con un potenciador de vida detrás, coloca el bloque que hay por esa zona junto a la verja y entra cuando tengas el poder de atravesarla.

Al subir alguna escalera más verás dos puertas, la de la derecha lleva a un nuevo portal de teletransporte 3. Entra por la de la izquierda y mira el canal de agua que tienes a tu lado. Vuelve al mundo espectral y entra en el agua para conocer formalmente a un duro enemigo: los vampiros espectrales.

Continúa por el camino de la derecha, desde la puerta, hasta dar con una verja. Pasa por ella y mata a los vampiros que te esperan. Llegarás a un patio con una torre y una escalera de caracol que asciende por su costado, sube y pulsa el interruptor que hay en la cima. Uno de los muros bajará permitiéndote seguir.

Otro patio con otra escalera. Sube por la ésta última y dos zombies repugnantes te atacarán, el método a seguir es el mismo: empálalos sin piedad. Pasa por una verja hasta llegar a un pequeño cementerio, las tumbas escupirán algunos zombies, pero son pan comido para un curtido vampiro como tú.





Busca un bloque de piedra que hay pegado a una pared, empújalo a la pared contraria y sube a la parte superior a otro pequeño cementerio.

Asciende por cualquiera de las dos rampas y elimina a los enemigos que hay en la estancia a la que llegarás. Pasa por la puerta de la verja y desciende hasta un nuevo portal de teletransporte 4.

Continúa hasta una zona abierta con columnas y un lago, podrás sumergirte en él si quieres pero siempre desde el mundo espectral.

Antes de cruzar el lago mueve el bloque que hay a la derecha hasta situarlo lo más cerca del borde del lago, en un hueco que forma una columna y una pared. Mira también la pared de la izquierda, allí hay un trozo de muro que podrás escalar cuando obtengas ese don y en donde hallarás un potenciador de vida.


Cada vez que veas que una pared tiene una textura diferente al resto, es muy probable que puedas escalarla. Cuando tengas ese don, claro.

Desde el plano material puedes pasar al otro lado del lago planeando de plataforma en plataforma. Atraviesa la puerta y entrarás en una cripta. Cuidado con las criaturas que hay dentro, al fondo hay una nueva puerta.

Llegarás a una sala con un pasarela en mitad de la habitación, parte de ella derruida, fíjate en la transformación que sufre la pared que hay a la izquierda de la entrada al pasar al plano espectral. Tras matar al espectro vampírico que aparecerá, sube a la pasarela mediante el escalón que ha aparecido en la pared. Vuelve al mundo material y coloca el bloque de piedra que hay al otro lado en el hueco de la pared para abrir la verja de arriba y pasar a otra estancia.

Te encuentras en una sala grande con dos pasarelas en lo alto, un foso con escalones, dos poleas con pesos y una puerta al fondo. Salta a la primera pasarela desde donde estás. A izquierda y derecha están las dos poleas, de forma que si saltas a una de ellas, ésta bajará y la otra subirá, permitiéndote llegar a la otra pasarela.


En el plano espectral la pared cambia para que te subas a ella.


Arrastra ese bloque hasta colocarlo ahí, luego te será útil.





Cuando estén colocadas en esta posición, baja al suelo y saca un bloque de piedra de la pared del fondo, arrójalo al foso y vuelve a subirlo por los escalones del otro lado para colocarlo en el hueco que hay junto a las rejas que cerradas y que ahora se abrirán.

Vuelve al plano espectral y sube otra vez por la pared para llegar a la primera pasarela. Todavía en el plano espectral salta al peso de la polea que permanece en alto para poder llegar a la segunda pasarela y de ahí a la ansiada puerta.

Para abrir la reja que hay tras ella, deberás colocar los dos bloques de tu derecha en los huecos de las paredes, con los símbolos hacia afuera.

AL ENCUENTRO DE UN HERMANO

Continúa por la rampa hasta que salgas de nuevo al lago, pero esta vez en una zona elevada con un bloque en el borde. Empuja el bloque para que caiga encima del que hay abajo, salta a la zona inferior y arrastra los dos bloques juntos a la derecha para llegar a una puerta en una parte elevada.

Tras esa puerta hallarás un pequeño lago, ve a la derecha saltando el hueco para llegar a la entrada de una caseta.

Mata a los zombies y entra en la caseta. Prosigue por el pasillo limpiando la zona de enemigos y aparecerás en una gran sala con columnas y unos símbolos en el suelo. Pulsa el interruptor que hay en la pared del fondo y bajarás en un elevador.

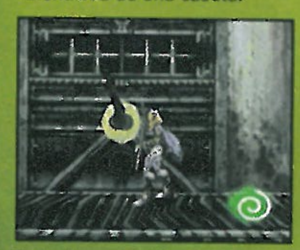
Tienes dos opciones para avanzar, izquierda o derecha, toma la que quieras porque las dos llevan al mismo lugar: una gran sala de máquinas con una manivela y un interruptor en la pared. Primero pulsa el interruptor y luego acciona la manivela.

Vuelve a la sala de los símbolos y tira de la palanca que hay junto al elevador para que la zona central de la sala descienda. Salta a la parte inferior y entra por una hueco que hay a la derecha del bloque blanco.

Continúa por el túnel hasta que te encuentres debajo de la sala de los símbolos. Observa los cuatro bloques con llamas y muévelos uno a uno hasta colocarlos debajo de las vigas de madera para que ardan y se derrumbe toda la estructura.

Cuando ésta caiga, arrima los bloques a cada esquina del símbolo central del suelo.

Ahora podrás avanzar hasta una puerta con muy mala pinta: detrás te espera tu primer enemigo final, tu propio hermano Melchiah.


Todas las manivelas sirven para algo, y esta no es una excepción.


Acciona esa palanca para que baje la zona central de la sala.

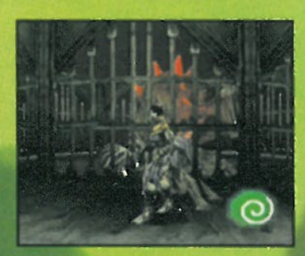

Tienes que mover esos bloques en dos ocasiones para continuar.



Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 

EL PRIMER ALTO SEÑOR, MELCHIAH





Sólo podrás matarlo si accionas las palancas con él en la entrada.

Observa la sala en la que te encuentras encerrado con esa horrible bestia. Debes saber que en el plano espectral también es capaz de hacerte trizas, así que actúa desde el plano material.

Hay una jaula cilíndrica en el medio y dos salas pequeñas con rejas. Corre hasta una de las salas: para entrar salta por el agujero que hay junto a la verja, en lo alto.

Espera junto a la palanca que hay dentro y que sirve para abrir la verja metálica. Déjala abierta hasta que la bestia esté en la entrada y entonces suéltala para que caiga sobre él y lo hiera.

Sal rápido de la sala por el mismo agujero y repite la operación con la otra sala.

Cuando esté totalmente ensangrentado, ve hacia la zona en la que estaba él al principio. Allí veras una manivela que deberás accionar cuando la bestia se encuentre dentro de la jaula del centro de la estancia. Atraparás al monstruo dentro y no podrá salir de allí por estar gravemente herido.

Al morir se te concederá el don de atravesar algunas puertas desde el plano espectral. Utiliza tu nuevo don para salir de esa sala.

Repasa el texto anterior para ver donde puedes obtener items con tu nuevo don.



No te acerques a él ni siquiera en el plano espectral. Por tu bien.





Acaba con su sufrimiento accionando esa útil manivela.

UNA SORPRESA PARA KAIN

Ve al portal de teletransporte 4 y utilízalo para llegar a 2.

Retrocede por el camino por el que llegaste a este portal hasta encontrar las ruinas del imperio de Nosgoth.

Antes no podías entrar, pero ahora será pan comido gracias a tu nuevo don. Pasa por la verja desde el plano espectral, recoge el potenciador de vida y utiliza el portal de planos para pasar al mundo material.

Avanza hasta un puente con agua alrededor y varios vampiros. Arrójalos al agua para acabar con ellos.

Continúa por la izquierda o la derecha, da igual. Atraviesa la verja y entra en la sala circular desde el plano material.

Aparecerá tu antiguo amo para retarte en un desigual combate. Persíguele por toda la sala y golpéale rápidamente.

Si te ves bajo de vida vuelve al mundo espectral para recuperarte, pero, si no quieres acabar peor de lo que estabas, evita a los dos espectros que te esperan.

Tras acabar con Kain y ya con la Segadora de Almas en tu poder, acércate al trono desde el reino espectral y un espíritu femenino te dará algunas pistas.

Sal de la sala utilizando la espada para abrir la puerta desde el plano material y dirígete hacia el portal 2 para teletransportarte a 1.



Antes no podías cruzarla, pero ahora tienes un nuevo poder.



No te ilusiones tanto, no podrás vengarte de Kain todavía.





LA CATEDRAL, NIDO DE BICHOS



La Segadora de Almas es mucho más útil de lo que piensas.

Continúa hasta una plaza circular con unas estructuras de piedra en la zona central. Por cierto, acuérdate de que cuando puedas escalar paredes podrás llegar hasta un potenciador de vida que hay en un hueco al final de una pared escalable.

Pero eso lo harás luego, ahora sigue por el camino que lleva hasta una puerta roja, atraviésala con tu don, y continúa hasta una zona abierta con una edificación en el medio y un pequeño foso de agua alrededor.

Antes de abandonar la zona ve por el otro camino que hay junto al foso para llegar a un útil portal de teletransporte que deberás activar 5.

Vuelve a la torre y abre la puerta que hay en su interior con la espada, atraviesa la verja y ve a la derecha, saltando el pequeño foso de

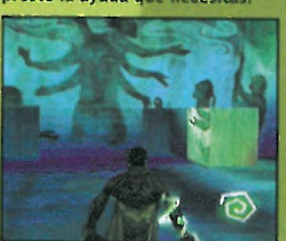


Cuando no sepas qué hacer, prueba en el plano espectral.

Los símbolos de las puertas

8  9  10  11  12  13  14 


Tras haber bajado la plataforma, salta sobre ella para que te preste la ayuda que necesitas.


Te guste o no, vas a tener que colocar un montón de bloques en su sitio. A trabajar tocan.

agua, hasta un portal de planos que deberás utilizar para pasar al mundo material.

Ahora da media vuelta y prosigue por el camino que queda a la izquierda de la puerta.

Llegarás a un zona abierta con unas torres y edificaciones a las que podrás subir y pasar de una a otra para llegar al camino superior. Además podrás coger el potenciador de salud de un hueco en la pared.

Al llegar a la parte alta te encontrarás a una atareada criatura. Acaba con ella y sube por el otro lado para llegar a una sala principal de la Catedral.

Pasa al plano espectral y verás como se retuercen las tuberías que rodean el foso central adquiriendo una forma que te permitirá llegar a la zona alta de esa sala.

Arriba hay un interruptor y dos puertas, además del correspondiente portal de planos para que puedas pasar al plano material.

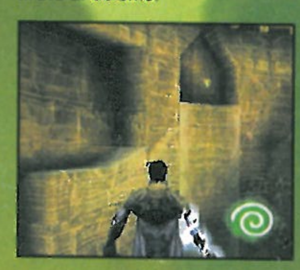
Pulsa el interruptor y entra en la puerta de la derecha. Atraviesa las rejas y entrarás en una sala con unos bloques y unos huecos en la pared.

Tienes que resolver el puzzle encajando los bloques de forma que coincida el dibujo del bloque con el de la pared, pero siempre desde el plano material. Mientras lo haces aparecerán continuamente vampiros arácnidos que te complicarán la vida. Mátalos utilizando la Segadora de Almas, cambiando al mundo espectral para recuperar tu salud cuando sea necesario.



Cuando coloques los bloques ve hacia la otra puerta junto al interruptor de antes. Cuidado con las criaturas que te esperan tras ella, corre a activar el interruptor del fondo de la sala y sal pitando de ahí.

Salta sobre las planchas de madera que has hecho bajar para que encajen en su sitio y tírate al abismo.



SUENAN LAS CAMPANAS

Planea mientras que caes y la corriente de aire caliente te elevará. Asciende por la pasarela y entra por una puerta rodeada de cristal.

Te encuentras en un pasillo con dos puertas en la pared de la izquierda y una campana. Golpea la campana y entra por la primera puerta.

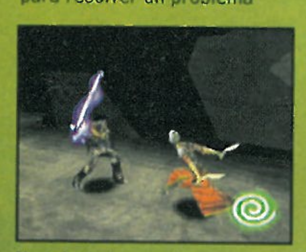
Atraviesa la verja que hay tras ella y encontrarás unos bloques con unos huecos en la pared. Observa las paredes de los huecos y escoge y coloca el bloque para que coincidan las caras con las paredes.

Sal y entra por la otra puerta para resolver un problema parecido. Esta vez tienes que hacer que coincidan las paredes con las caras de los bloques y que además los bloques estén en contacto de dos en dos a través de una cara con hueco.

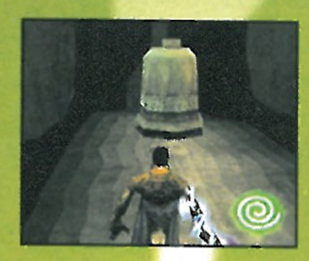
En ambas salas estarás acosado por los vampiros arácnidos que ya conoces.

Sal al pasillo y golpea la campana. Ahora dirígete al hueco con corriente de aire por el que llegaste y verás una entrada a un pasillo con otra campana al fondo, golpéala y se romperá una cristalera.

Dirígete a esa cristalera rota y hallarás un pulsador que


Un tajo de tu espada y ese patético humano será historia.


Nada más saltar sobre esa placa dorada, pasa al mundo espectral.



podrás activar subiéndote en él. Al activarlo se abrirá una puerta junto a la segunda campana, pero por poco tiempo. Para poder atravesarla antes de que se cierre, pasa al plano espiritual cuando se abra, ya que en esta realidad el tiempo queda congelado.

Pasa por la puerta, busca un portal para pasar al plano material y luego gira la manivela que hay junto a la puerta para bloquearla.

Verás dos estancias a las que puedes acceder, una por las tuberías de la pared y otra que da a una puerta. Esta última te conducirá a una sala con otro puzzle de colocar



bloques (atraviesa la verja desde el plano espectral).

Si lo solucionas podrás coger una lanza que, aunque no es imprescindible, sí que te resultará bastante útil.

Vuelve a la puerta que bloqueaste y pasa esta vez a la sala con una tubería que asciende por la pared.

Según avances aparecerán numerosos arácnidos, por lo que llevar un arma es importante. Llegarás a una bifurcación. Toma el camino de la izquierda hasta ver cuatro interruptores en el suelo, dos protegidos y dos descubiertos. No los toques y atraviesa la verja de la izquierda desde el



plano espectral.

Vuelve al plano material y toma el camino de la izquierda. Llegarás a un pasillo con tres tapas en donde la cámara se coloca en uno de los extremos del pasillo. Abre las dos tapas más próximas a la posición de la cámara. Vuelve a la bifurcación y toma el camino de la derecha para repetir la operación, pero esta vez abre las dos tapas que están más lejos de la cámara.

Regresa a los interruptores del suelo y actívalos uno a uno. El pozo que hay enfrente se encenderá y podrás ascender mientras que planeas a una nueva zona.

Los símbolos de las puertas

1 
2 
3 
4 
5 
6 
7 

CONTINÚA LA ASCENSIÓN

En la parte alta verás dos tuberías incompletas que tendrás que arreglar empujando las secciones que le faltan para que queden en posición horizontal. Cuando las hayas completado, avanza por el único camino que hay.

Tras un trecho aparecerás en una sala custodiada por dos vampiros en la que hay dos tiradores como los de antes en el suelo junto a dos bloques de piedra. Tira de ellos para que los dos bloques se desplacen dejando al descubierto una salida en lo alto.

Mira bien las plataformas que hay en la paredes, pues tendrás que utilizarlas para llegar a la nueva puerta.

Sube en la que queda a la izquierda de la salida a la que tienes que llegar. Pasa al plano espectral y la que está en lo alto que antes no podías alcanzar descenderá para que puedas subir a ella.

Antes de abandonar la sala observa los tres tubos que salen de una de las paredes pues tendrás que volver cuando los hayas activado.

Continúa atravesando la verja hasta que des con una estancia que queda debajo de ti. No dudes en saltar al suelo para encontrar un portal dimensional y poder pasar al plano material. Justo enfrente de este portal hay una válvula que deberás girar para activar la primera de las tres tuberías de vapor.

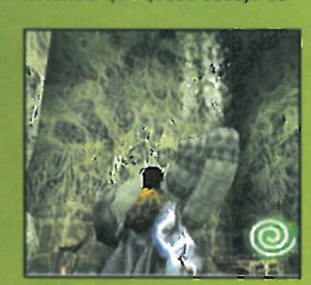
Tras esto sube por la escalera de tubos para llegar a una salida que está en el otro lado de la pared desde la que llegaste.

Continúa hasta una estancia que contiene otra válvula pero que está situada demasiado alta para que puedas girarla. Mira en el otro extremo de la estancia y verás un bloque con unas piedras encima. Arrástralo hasta ponerlo junto a la válvula y sube a él para poder girarla. Sal de ahí mediante las piedras que han caído al retirar el bloque.

Continúa hasta una sala llena de unas grandes tuberías adosadas a las paredes. Sube por éstas hasta llegar a una sección de tubería en posición vertical, fuera de su sitio correcto. Empújala para que caiga y ocupe su lugar. Sigue ascendiendo por las tuberías de las paredes para llegar a la última válvula. Cuando la hayas girado, vuelve hasta la sala de antes, la de las tres tuberías. Sube a ellas y utiliza tu habilidad para planear y ascender gracias a la corriente de aire caliente.

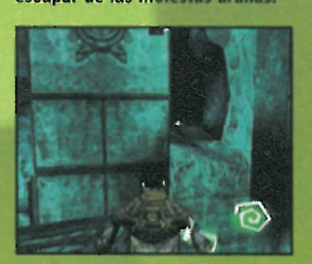
El corredor al que llegarás conduce a Zephon, el jefe del clan vampírico en el que te encuentras. Antes de llegar a su guarida, en un pasillo que se desvía a la derecha hallarás una nueva puerta de teletransporte 6.

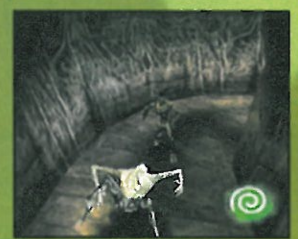

Esos dos tiradores harán que aparezca una nueva salida.


Planea desde esas tuberías hasta la guarida de tu feo hermano.


Corre y sube por esas rocas para escapar de las molestas arañas.


Si no andas con mucho cuidado, puedes acabar así de mal.





ZEPHON, REY DEL NIDO

No te asustes por su tamaño y disponte para reducirlo a cenizas.

Zephon te atacará con sus numerosas patas, cuando tenga una clavada en el suelo golpéala para destruirla.

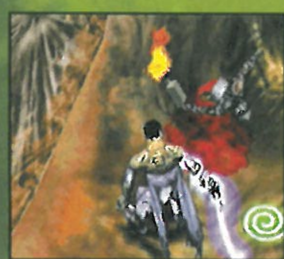
Tras la pérdida de una pata, Zephon dejará escapar una especie de capullo o huevo. Cógelo y llévalo hasta la entrada de la cueva, allí hay un torso de un pobre humano con lanzallamas. Utilízalo para encender el huevo y lanzárselo a Zephon a la cabeza apuntando manualmente.

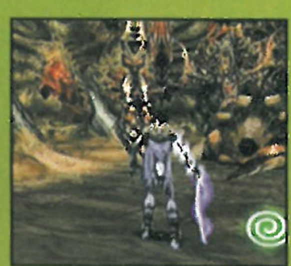
En caso de que Zephon se quede sin patas, golpea su saco de huevos y surtirá el mismo efecto.

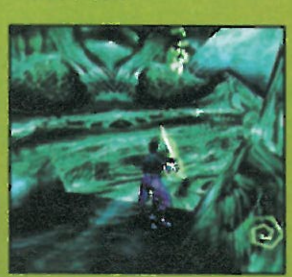
Si ves que tu nivel de vida cae hasta límites alarmantes pasa al plano espiritual, atraviesa las membranas que cubren la entrada a dos pequeñas cuevas a cada lado de la entrada a la guarida, y encontrarás unos "surtidores" de almas para reponer tu energía. No te quedes parado mucho tiempo porque del suelo surgirán tentáculos de Zephon.

Tras acabar con él recibirás el don de escalar paredes.

Revisa el texto para ver a las zonas a las que te permite acceder tu nueva habilidad.


Al fin y al cabo los humanos no son inútiles del todo, ¿verdad?


Cuando destroces sus patas, podrás coger uno de sus huevos.


No te quedes parado mucho tiempo porque saldrás herido.




Un poder más en tu colección. Si sabes usarlo te será de utilidad.

Los símbolos de las puertas

8 
9 
10 
11 
12 
13 
14 

EN BUSCA DE UN NUEVO DON

Teletraspórtate hasta la puerta 2 y entra a las ruinas en donde luchaste contra Kain anteriormente.

Cuando estés en la sala del trono busca un pilar a su derecha que sea diferente a los demás y que sea susceptible de ser escalado.


Ese es el único pilar que puedes escalar para seguir adelante.

Avanza por la cornisa para llegar a una puerta que da a un corredor. Al final de este pasillo hay dos puertas que desembocan en el mismo patio, así que entra por la que quieras.

Abandona el patio y llegarás a la entrada de un importante monumento para Nosgoth: la Tumba de los Serafan.

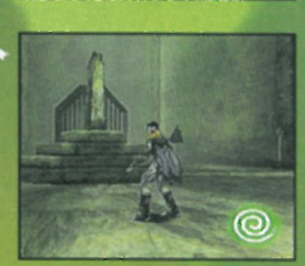
Antes de entrar a la tumba por su entrada principal recorre las paredes de la plaza y verás una grieta. Si continúas por ella llegarás a un nuevo portal de teletransporte, 7.

Vuelve a la entrada de la Tumba y entra desde el plano espiritual para atravesar la reja. Tras ella hallarás un portal de planos que debes utilizar para pasar al plano material y así poder abrir la puerta del final del corredor.

En esta nueva sala verás un bloque incrustado en la pared del fondo, tira de él y prepárate para una importante revelación.

Cuando estés en la cripta, y después de admirar la animación, pasa al plano espectral y el suelo de abrirá bajo tus pies. Atraviesa la verja del final del pasillo al que has ido a parar y aparecerás en una sala con una especia de cuadrilátero en el medio y un foso de agua alrededor.





EL JEFE MORLOCK





Busca el portal de planos y cuando te materialices en el mundo real aparecerá ante ti un nuevo enemigo: el jefe Morlock.

Disfruta de la animación, pero permanece alerta y en cuanto acabe salta para esquivar sus bolas de energía y sitúate a su lado. Golpéale repetidamente e intenta lanzarlo al agua si no tienes la Devoradoras de Almas disponible.

Tras conseguir derrotarle recibirás como premio tu tercer don: la posibilidad de lanzar bolas de energía cinética, ya sea empleando la Devoradora de Almas o sin ella.

LLEGADA AL REINO ACUÁTICO


Tus proyectiles también sirven para mover objetos, como por ejemplo, ese bloque de ahí.


No encontrarás muchos items como éste, una verdadera lástima porque vienen muy bien.

Tras derrotar a la criatura y adquirir su poder, dispara al bloque oscuro con un símbolo que hay en una de las paredes. Tras acertarle dos veces caerá al otro lado permitiéndote el acceso a una sala.

Continúa por la izquierda hasta llegar a una zona con agua. Adéntrate en ella desde el plano espectral y sal por el otro lado. Gira a la izquierda y busca el portal de planos para pasar al mundo material.

Escala la pared que tienes enfrente y, una vez en el saliente, salta y planea hasta la cima de la columna de la izquierda. Desde esta columna dispara al bloque que hay en lo alto del pilar de enfrente con las bolas de energía hasta hacerlo caer al suelo.

Salta hasta esa columna y llegarás a unas escalinatas que ascienden hasta una puerta. Cuando la cruces tendrás dos posibilidades para avanzar: a la derecha o de frente. Toma primero este último camino y corre hasta el final del pasillo. Utiliza un proyectil energético para romper la pared del fondo, la que tiene inscrito un extraño símbolo. Al desaparecer la pared darás con una sala piramidal con dos vampiros





esperándote en el suelo.

Salta abajo y sube por la pared opuesta hasta un hueco en lo alto. Allí podrás recoger un ítem que hará que tu capacidad para almacenar energía mágica para los jeroglíficos aumente.

Vuelve a la bifurcación para tomar el camino de la derecha. Atraviesa desde el plano espectral la verja que se interpone en el camino y accederás a una gran sala.

Utiliza el portal de planos para pasar al plano material, pero prepárate para las dos auténticas bestias que te esperan. Acaba con ellas y observa la sala en la que te encuentras. Hay una jaula en el centro con un bloque dentro.

Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 

Si miras hacia arriba verás varias ventanas pero sólo una abierta. Debes colocar el bloque justo debajo de la ventana abierta empujándolo a base de proyectiles, pero sin pasar al interior de la jaula.





Cuando esté colocado en la posición correcta pasa al plano espiritual y atraviesa la jaula, sube al bloque y asciende hasta la ventana abierta.

Avanza hasta dar con un portal de planos que hay al borde de un saliente, la puerta de rejas que hay un poco antes del saliente te servirá para regresar si caes al fondo del lago que hay a continuación.

Desde el borde en el que te encuentras salta al barco que tienes enfrente. Sitúate en su extremo elevado (el derecho) y pasa al mundo espectral.

Ahora puedes saltar al saliente que queda frente a ti para entrar en una cueva.

Regresa a este lago cuando puedas nadar, encontrarás una abertura en una de las paredes del fondo que te conducirá hasta un ítem que aumentará tu capacidad para almacenar energía mágica.

Continúa por donde ibas hasta que des con el portal de planos que hay más adelante, pasa al mundo material.

Te encontrarás con dos puertas para elegir. La de la derecha da un portal de teletransporte, 8. No olvides activarlo antes de proseguir por la puerta de la izquierda.

LA ABADÍA HUNDIDA

Abre las compuertas verdes con la espada o con energía para ver la CG que te presenta a una nueva raza de vampiros y te mostrará en lo que se ha convertido la abadía humana.





Mira a tu derecha y verás un pilar que sobresale del agua. Salta hasta él y de allí al siguiente. Debes saltar de pilar en pilar ayudándote de una cornisa de la pared para llegar a una puerta en una pared, al otro lado de la abadía.

Continúa por el corredor al que lleva esta entrada y acaba con los vampiros acuáticos hasta llegar a una sala con cuatro pasarelas en forma de cruz y con un gran tornillo en el medio. Avanza por la pasarela que está justo enfrente del lugar por el que has llegado.

Accederás a una gran sala con su parte central inundada y de la que sobresalen unos pilares. De nuevo tendrás que cruzar la sala saltando de pilar en pilar hasta el otro extremo y cruzar la puerta que allí verás.

Acaba con los enemigos que aguardan en el largo corredor al que has llegado y avanza tranquilo hasta que el pasillo quede cortado por agua. Pasa al plano espectral y métete en el agua. Cuando llegues al gigantesco salón con el suelo a cuadros gira a la derecha hasta dar con la pared. Sube al saliente y de éste al que hay encima con un portal de planos.

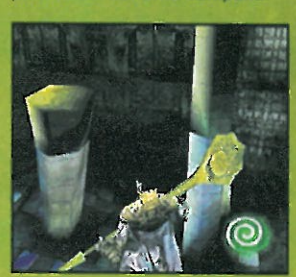
Cuando estés otra vez en el mundo material, escala la pared que tienes junto a ti hasta un hueco en la zona superior. Desde esa posición salta a las vigas de madera de enfrente. Salta de viga en viga y desde la última podrás llegar a un pasillo, a tu izquierda.

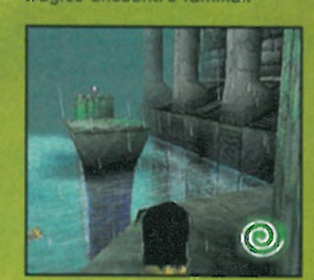
Rompe la cristalera con una bola de energía y salta a los salientes de piedra con forma de bestias que hay fuera. De saliente en saliente llegarás a estar enfrente de la abadía.

Salta al tejado y busca a tu derecha el campanario. Cuando estés en él, tira de la cuerda para hacer sonar la campana.

Baja por las escaleras de caracol e introdúcete en el agua hasta llegar a una sala circular con dos espectros vampíricos y unas columnas.

Acaba con los espectros y salta de columna en columna hasta llegar a la superficie, en donde podrás utilizar un portal de planos para pasar al mundo material. Prepárate para otro trágico encuentro familiar.


De momento tendrás que evitar el contacto con el agua.


Con la ayuda de las cornisas y los pilares llegarás a tu destino.

RAHAB, SEÑOR DEL AGUA

El único ataque molesto que recibirás de Rahab son unas bolas de energía parecidas a las que tú lanzas, pero afortunadamente quitan poca energía.

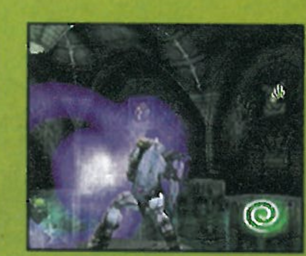
Ten cuidado con caer al agua, aunque tampoco será muy grave porque pasarás al mundo espectral en el que Rahab no puede hacerte daño y además podrás recuperar tu energía.

Observa la sala y verás unas ventanas redondas en la pared. Tendrás que destruirlas a base de proyectiles.

Cuando hayas roto todas te darás cuenta de que aunque Rahab es inmune al agua no lo es a la luz solar. Al absorber su espíritu obtendrás la habilidad de nadar sin que el agua resulte dañina para tu salud.

Revisa la Guía para ver a los sitios a los que puedes acceder con tu nuevo don.


Baja por esas escaleras si quieres conseguir otra habilidad.


Parece muy fiero pero tiene sus típicas debilidades de vampiro.

Los símbolos de las puertas

8 
9 
10 
11 
12 
13 
14 

CAMINO DEL REINO HUMANO

Tras acabar con Rahab vuelve a la sala inundada con el suelo a cuadros. Bucea en ella hasta dar con una gran puerta de madera cerrada en uno de los extremos del salón. Utiliza uno de tus proyectiles cinéticos para destrozarla y bajar por unas escaleras de caracol.

Llegarás a una sala con las paredes llenas de huecos pero casi todos tapiados, sólo uno te permitirá llegar a otra escalera y continuar hasta otra estancia.

Tienes que llegar a una sala de techo muy alto y rectangular, donde debes buscar el nicho que te permita salir del reino acuático. Saldrás a la sala en la que conociste a tu primer espectro vampírico, ¿te acuerdas?

Mientras deambulas por esta parte del mundo sumergido tienes que tener cuidado con las vainas que hay ancladas al fondo, pues de ellas salen los vampiros del clan de tu hermano Rahab.

Vuelve a los acantilados del Vórtice por donde fuiste arrojado en vida. Puedes llegar a ellos desde el portal de teletransporte 2.

Si suponemos que el camino que queda a la izquierda, hacia el antiguo clan de Raziel por el que ya pasaste, es el oeste, continúa hasta el extremo de la plataforma norte de los acantilados (todo de frente desde que pasas por el puente colgante). Tírate al agua y colócate debajo de la entrada que hay más al norte, ahora toma impulso desde el agua (pulsa L1) y salta fuera hasta la entrada.

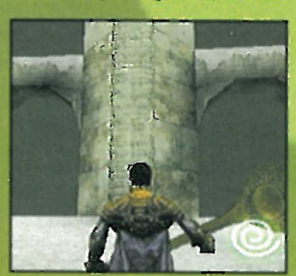
Avanza hasta que llegues a una tierra en la que nieva. Corre hasta una zona abierta con unos pilares y unos arcos. Toma el camino de la derecha y podrás llegar a un nuevo portal de teletransporte, el 9.

Olvídate del camino que queda de frente, hacia allí te dirigirás más tarde. Observa el pilar que hay de camino hacia el portal 9, podrás escalar por dos de sus caras.

Desde la cima del pilar salta y planea hasta el tejado de la edificación que hay enfrente de ti. Salta al patio que hay debajo y escucha lo que te cuentan.

Tras la animación cruza las puertas dobles que hay en el otro extremo del patio.


Es probable que ese camino lleve a algún sitio interesante para ti.


Sube a ese pilar y podrás planear hasta la guarida de Dumah.

LOS RESTOS DEL CLAN DUMAHIM

Pasa al plano espectral y atraviesa un par de verjas hasta llegar a una gran estancia cuadrada con una zona vallada en la medio.

Dentro de esta zona hay un bloque de piedra y varios ventanales abiertos en la zona superior. Ve hacia el otro extremo de la sala desde la parte por la que has llegado para encontrar un portal de planos que debes usar para pasar al mundo material.

Sin entrar en la zona vallada y desde plano material, utiliza tus proyectiles cinéticos para empujar el bloque contra la pared de enfrente, hasta que quede situado bajo uno de los ventanales (el que está más cerca de la entrada por la que llegaste). Vuelve al plano espectral para pasar a la zona vallada del bloque, sube a éste y salta al ventanal.

Utiliza el portal de planos que hay allí y salta por el hueco que hay en la pared hasta el suelo. Toma el camino de la izquierda, un callejón sin salida que tiene en la pared del fondo un bloque de piedra incrustado. Sácalo de su hueco y colócalo pegado a la pared de la derecha, debajo del ventanal. Salta a éste último y planea hasta el que hay enfrente, al otro lado del patio.

El corredor termina en una amplia sala con dos piscinas separadas por un dique y con varios bloques en el fondo, cuatro en la primera piscina y dos en la segunda. Salta hasta el dique y activa la palanca que hay en un hueco a la derecha. Esto hará que las piscinas se vacíen y puedas así mover los bloques de piedra.

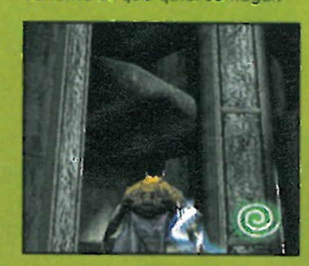
El objetivo es apilar los bloques para pasar por la abertura de la pared del fondo, en lo alto. Ve a la segunda piscina y apila los dos bloques, después empújalos hasta pegarlos al dique que separa a las dos piscinas. Ahora ve a la primera y apila otros dos también pegándolos al dique.

Usa un tercer bloque pegado a estos dos para voltear el que está arriba y colocarlo encima del dique. Empuja este último para que caiga encima de los dos de la segunda piscina. De esta forma tendrás una torre de tres bloques que deberás arrastrar para ponerlos bajo el saliente al que quieres llegar.

Vuelve a voltear sobre el dique el cuarto bloque de la primera piscina de la misma forma que lo hiciste con el otro. Cuando lo tengas en el dique arrójalo al fondo de la segunda piscina y empújalo hasta colocarlo junto a la pila de tres. La figura que debes obtener para poder subir es una especie de "L".

Avanza por el corredor y llegarás a un gran horno apagado. Para encenderlo gira la válvula de la izquierda para que salga gas y después tira de la palanca de la derecha. La explosión destrozará dos tapias en la parte baja del horno. Una lleva a la sala del bloque de piedra rodeado por una valla en la que ya has estado, camino que tendrás que usar cuando te enfrentes al Señor de este clan.

Entra por el pasadizo que ha dejado a la vista la tapia que tienes justo de tras tuyo, junto a la palanca que enciende el horno. Estás en uno de los ventanales que hay en la sala del bloque de antes y tienes que llegar hasta el ventanal de enfrente. ¿Ves el bloque de tu derecha?, bien, empújalo para que caiga al suelo de abajo.







Los símbolos de las puertas



2

3

4

5

6

7



Antes de subir al ventanal tienes que sacar el bloque de la pared.

Esa es la forma en la que deben quedar los bloques para subir.

Salta tú también tras el bloque y apila los dos cubos de piedra para empujarlos debajo del ventanal al que tienes que subir. Al final no bajes, pero mira las plataformas de los lados. Tienes que subir hasta la palanca de la zona más alta.

Pasa al plano espectral y las plataformas cambiarán, de forma que puedas llegar hasta la palanca saltando en ellas.


Pasa por la puerta y te enfrentarás al invencible Dumah.

Pasa a la plataforma de enfrente de la palanca para pasar al mundo material a través del portal de planos. Vuelve a la palanca y actívala. Bajará una pasarela y dejará al descubierto un pasadizo justo debajo de ti. Avanza por el corredor hasta la bifurcación. A la izquierda tienes una gran sala con un obelisco rodeado por una valla y una puerta doble enorme que, como habrás adivinado, no esconde nada bueno para tu salud.

Toma el camino de la derecha que lleva hasta una pasillo cortado con un bloque de piedra incrustado en la pared. Sácalo y empújalo en dirección a la sala del obelisco hasta que des con el tope del suelo. Salta al bloque y sube por la abertura del techo.

Llegarás a una sala con cuatro columnas, algunos vampiros y una salida en la parte alta. Mata a los vampiros para que no te molesten y salta sobre la columna más baja de la sala. Pasa al plano espectral y la que hay enfrente descenderá junto con un portal de planos. Salta a ella y utiliza el portal de planos para pasar al mundo material. Salta a la siguiente columna y vuelve a la dimensión espectral.

Ahora puedes llegar hasta la última columna que también guarda otro portal de planos para que pases al material. Desde ese pilar y siempre desde el plano material salta a la salida de la pared. Ahora planea para caer junto al obelisco, en la zona vallada.

Empuja el obelisco para que caiga y rompa la puerta doble. Entra y prepárate para conocer a tu último hermano: Dumah.

EL INVENCIBLE DUMAH

Primero entra en el salón del trono y avanza hasta quedar junto a él. Arranca una a una las lanzas que atraviesan el cuerpo de Dumah. Cuando le quites la última despertará para retarte a un combate a muerte.

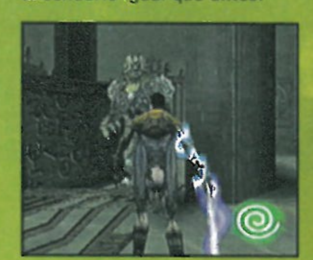
Es inútil que le golpees con lanzas o con la Devoradora de Almas, que le lances proyectiles o le insultes. Para derrotarle tienes que hacer de cebo y conducirle hasta el gran horno que activaste anteriormente.

Tienes el camino libre hasta el horno, pasando junto al bloque de piedra que sacaste de la pared antes y cruzando la pasarela que hiciste descender con la palanca y que conduce a la sala de los bloques vallados.

Recuerda que la explosión del horno hizo que fuese posible llegar desde éste a la sala de la que te hablamos.

Con mucha paciencia atrae a Dumah hasta el horno saltando cuando haga temblar el suelo, ya que si te pilla el temblor quedarás a su merced durante un tiempo.

Cuando estés con él en la sala del horno, corre para encenderlo igual que antes.



Al morir Dumah carbonizado adquirirás la habilidad de constreñir objetos y enemigos.



LA CIUDADELA HUMANA

El explorar esta parte de Nosgoth no es imprescindible para acabar la aventura, pero conseguirás valiosos items que te vendrán muy bien.

Para acceder al último bastión humano tendrás que dirigirte al Vórtice utilizando el portal de teletransporte 2.

Salta a la plataforma que está más al norte y planea hasta la pequeña cascada de la izquierda, continúa bajo el agua y sal a la superficie cuando puedas. Busca una puerta pequeña con un foco que parpadea encima suyo y entra.

Sube las escaleras y verás encontrarás dos bloques metálicos empotrados en la pared. Sácalos y apílalos junto a la pared de la izquierda para llegar al saliente de arriba.

Llegarás hasta un ventanal que queda encima del canal anterior. Planea hasta el hueco que tienes enfrente de ti.

Continúa por el único camino que hay, hasta que bajes por una rampa. Sube las escaleras y llegarás a una sala circular con unas altas puertas dobles. Tras cruzarlas aparecerás en un espacio abierto con dos rampas y un foso de agua. Sube por cualquiera de las dos rampas y verás una chimenea y una tubería enorme.

Antes de nada, deberías buscar un portal de transporte. Para ello entra por la puerta de la izquierda de la tubería.

Tras subir numerosas escaleras saldrás a una plaza en la que puedes optar entre izquierda y derecha. Ambos caminos dan al mismo sitio.

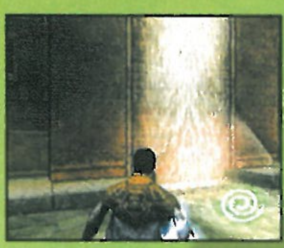

Los humanos no pensaron en tus habilidades al construir su casa.

En una de las paredes de la plaza verás que cae una cascada de agua: escala esa pared y conseguirás otro potenciador de vida.


Muy amable por su parte al ofrecer su yugular, aprovéchala.

Los símbolos de las puertas

8 
9 
10 
11 
12 
13 
14 


Tras esa cascada se oculta una pared escalable. Si subes por ella podrás llegar a suculentos items.



Desde ahí salta a la cornisa de enfrente y avanza por la pared ayudándote de las cornisas hasta llegar a otro hueco en el edificio central.

Activa el interruptor que allí verás y se abrirá una puerta justo debajo de ti, entra por ella y escala por la pared de la izquierda. Desde el saliente en el que te encuentras salta y planea hasta el de enfrente y podrás recoger otro de esos items que aumentan tu capacidad de energía mágica.

Vuelve hacia atrás y salta al suelo. Ahora tendrás que entrar por una pequeña puerta que queda en el otro extremo de la plaza desde donde llegaste, de esta forma podrás acceder al portal 11.

Regresa a la chimenea y la tubería, y pasa por la puerta que hay detrás. Sube las escaleras y saldrás a un una zona abierta con un único camino. Avanza hasta dar con un canal que lleva un pequeño torrente de agua.

Antes de seguir sube por una pared escalable que hay a tu izquierda para llegar a un hueco en lo alto de la pared. Desde ahí salta a otro que hay enfrente y vuelve a planear para llegar hasta otro hueco con energía mágica. Ahora baja y pasa a la otra orilla del canal para activar un interruptor que corte el agua.

Camina por el canal y llegarás a una gran sala con bloques de piedra bajo una reja que podrás atravesar desde el plano espectral. Pero para poder llegar hasta la verja tendrás que apilar los dos bloques metálicos sueltos sobre los de piedra.

Cuando hayas atravesado la verja sigue hasta una sala con dos escaleras curvas y un portal de planos por el que debes pasar al mundo material.

Sube por cualquiera de las escaleras y pulsa el interruptor para elevar las rejas. Dentro hay una fuente con un potenciador de vida.

Si te alejas de allí y dejas que transcurra un rato, cuando vuelvas a la fuente hallarás un nuevo potenciador.

ENTRADA A LA CUEVA DEL ORÁCULO


Constriñe el péndulo central y aparecerá una puerta.



Utiliza cualquier portal de teletransporte para llegar hasta el 9. Avanza por el camino de la derecha hasta una explanada con una gran puerta y un reloj de sol. Utiliza tu habilidad para constreñir objetos con el reloj y la puerta se abrirá ofreciéndote un corredor por donde avanzar. Darás con un pasillo que va a la derecha, si continúas por ahí podrás activar el portal 13.

Avanza hasta toparte con una puerta grande, metálica y con un símbolo. No puedes abrirla, pero quédate con su posición, porque tendrás que volver.

Pasa al plano espectral y se abrirá una grieta en la pared de la izquierda por la que puedes pasar. Encontrarás otro reloj de sol con dos puertas a los lados y un portal para llegar al mundo material.

Primero asómate al acantilado de enfrente y verás una gran puerta cerrada con una "Z" y una "O" pintadas en ella. Constriñe el reloj de sol (desde el plano material) y las puertas se abrirán. Pasa por la de la derecha y regresa al plano espiritual para atravesar la verja. Más adelante pasa al mundo material gracias a un portal de planos.

Mira a tu alrededor y verás a tu izquierda un bloque incrustado en la pared y a tu derecha otro y un hueco. Saca el bloque de la pared de la izquierda y tíralo a la parte baja, ahora saca el bloque de la derecha y mételo en el primero.

Vuelve al reloj de sol y entra por la otra puerta, donde verás más huecos. Salta a la zona baja y sube el bloque que arrojaste para colocarlo en el hueco de la "Z" dibujada.

Ahora vuelve al otro lado, por la otra puerta, y saca el bloque del hueco en el que lo colocaste anteriormente y mételo en el que tiene dibujada la "O". Con todo esto se abrirá la puerta central. Pasa por ella y gira a la derecha. Si constriñes el reloj que verás se abrirá la puerta de al lado y podrás recoger una bola de energía mágica.

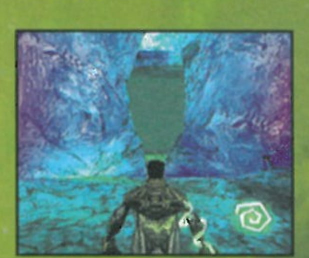
Sigue por el corredor y atraviesa la puerta desde el plano espectral, continúa y llegarás a un precipicio. Planea hasta el hueco que hay a la derecha y utiliza el portal de planos para pasar el mundo material. Ahora salta a la pasarela central y avanza hasta una sala con un puerta y dos bloques de piedra a los lados.

Empuja los bloques hasta la entrada de los huecos que hay junto a ellos y aléjate. Utiliza los proyectiles energéticos para encajarlos en los huecos y hacer que la puerta se abra.

Continúa hasta una sala circular con unos pilares y un símbolo con forma de "9" en el medio. Antes de esta sala hay un hueco a la izquierda que te guarda una bola de energía si pasas al plano espectral.

En la estancia circular, y siempre desde el plano material, utiliza tu habilidad para constreñir objetos y hacer que las flechas blancas que hay en las bases de los pilares giren hasta apuntar al "9" del medio. Esto hará que se abra la gran puerta que encontraste al principio y que estaba cerrada, así que vuelve hasta ella. Tendrás que constreñir un reloj de sol que viste antes.


Tienes que dejar mirando todas las bases de las columnas hacia ese extraño símbolo del suelo

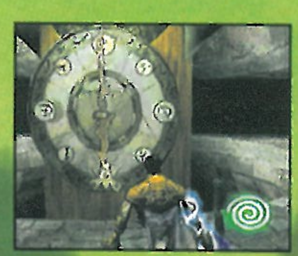

Esa grieta sólo aparecerá si pasas al plano espectral.


Ajusta el salto y planea hasta ese portal de planos. Si te caes tendrás que dar un buen rodeo.

Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 

LA GUARIDA DE MOEBIUS



Acciona las palancas hasta que las manecillas den las seis en punto. Ahora puedes saltar abajo



Combina los paneles y el rayo de luz cambiará de color. Tendrás que hallar el color correcto.

Tras aquella puerta se encontraba la entrada al hogar del Tejedor del Tiempo.

Constriñe el péndulo del extraño artefacto y se abrirá una nueva puerta, pasa por ella y darás con un reloj gigantesco con la figura petrificada de Moebius custodiándolo.

Utiliza las dos palancas que hay junto a él para hacer que la manecillas del reloj se muevan hasta las seis en punto. Entra por la otra puerta que hay en la sala y desciende hasta el agujero que se ha abierto bajo el reloj.

Te encuentras en una extraña sala: un rayo de luz sale por el agujero por el que entraste y atraviesa dos lentes en un extremo de la sala hasta impactar en un panel rosa (lo llamaremos panel central). También hay un panel rojo a la derecha del panel central y otro a la izquierda, ambos con sus correspondientes lentes.

Ve hacia las dos lentes del panel central y haz girar (constriñéndola) la lente más cercana al centro de la sala hasta que una cara azul "reciba" al rayo de luz. Gira la segunda lente hasta que la cara de color rojo mire al panel rosa y además reciba el haz de luz con el mismo color rojo.

El rayo resultante es rosa, igual que el panel central, ¿captas el mecanismo?

Ve al panel de la derecha, el rojo, y gira la lente hasta que un lado rojo mire al panel y el otro lado rojo al centro de la sala. Ahora debes hacer lo mismo con el panel de la izquierda, gira la lente hasta que el color azul mire al panel y al centro de la estancia. Ya sólo te queda girar al foco de luz (con la constricción también) para que enfoque, uno por uno, los tres paneles de colores, tras ello se abrirá la ansiada puerta, ¡uff!

Tras esa puerta hay un nuevo puzzle, una sala que tiene por suelo un reloj con tres manecillas y, en vez de números, los símbolos de los clanes vampíricos. También hay tres especie de "barriles" que hacen de interruptores que mueven las manecillas. El "barril" rojo mueve la manecilla roja, el azul la azul, y la amarilla, mueve la amarilla.

Fíjate en la puerta cerrada de la sala y mira los tres símbolos de colores: azul, amarillo y rojo. Los tres están dibujados en la esfera del reloj. Tu misión es colocar las manecillas de colores en el símbolo correspondiente, para ello utiliza los "barriles" que mueven las manecillas, constriñéndolos.

Tras haber puesto cada manecilla en su sitio la puerta se abrirá. Darás con una sala que queda a tus pies con dos gigantescas ruedas dentadas en el suelo.

Salta hasta abajo y retira los bloques de piedra que están encajados entre las ruedas dentadas y que impiden que giren. Cuando vuelvan a girar se elevará una plataforma a la izquierda, para subir a ella pasa al plano espectral y salta sobre el eje de la rueda dentada de la izquierda, desde aquí puedes llegar a la plataforma.

Planea hasta el saliente de la pared y pasa al mundo material con el portal de planos que hay ahí.

Observa el péndulo y calcula el momento justo para saltar sobre él para que puedas llegar hasta la entrada que hay en lo alto.



Tres símbolos para tres manecillas y la puerta se abrirá.



Esos bidones de colores cambian la posición de las manecillas.

EN BUSCA DE VENGANZA

Déjate caer hasta un corredor que desciende. Acaba con la bestia que te espera y acércate a la primera valla que encuentres en la pared de la derecha pero no la cruces. Utiliza un proyectil cinético para empujar el bloque de piedra hasta la sala de abajo.

Continúa descendiendo y repite lo mismo con otra valla en la pared derecha. Avanza hasta llegar a la sala a la que has arrojado los dos bloques.



Los símbolos de la pared son los mismos en las tres salas.



Constriñe la parte central para que rote hasta su sitio correcto.

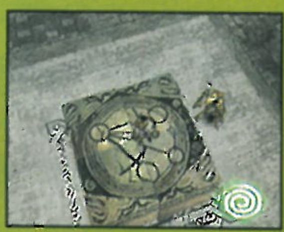
Mira el dibujo central del suelo y fíjate en él para colocar los bloques sobre el propio dibujo en la posición correcta. Al hacerlo se abrirá la gran puerta de esa sala.

Arrójate por el agujero del suelo y avanza hasta una zona con tres salas. Cada sala tiene tres símbolos pintados en una de las paredes. En el suelo están dibujadas las mitades de esos tres símbolos y en el medio hay un dispositivo giratorio con la otra mitad de uno de los símbolos.

Con tu habilidad de constricción deberás girarlo hasta que coincida con una de las otras mitades y forme uno de los símbolos de la pared.

Repite el proceso en las tres salas y un mecanismo oscilante se pondrá en funcionamiento. Salta sobre ellos para activar tres interruptores que abrirán una puerta un poco más atrás.

Pasa por ella y llegarás aun largo corredor donde irás rememorando algunos momentos de tu búsqueda de venganza. Cuando lleves un rato avanzando encontrarás una pequeña puerta en la pared de la izquierda. Tras ella podrás activar el portal de teletransporte **14**. Prepárate, tu búsqueda ha finalizado.

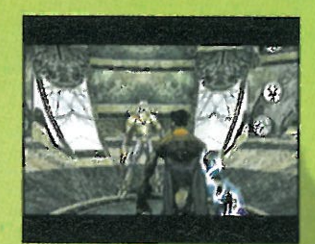


Los cuatro bloques tienen que colocarse igual que el dibujo.

Los símbolos de las puertas

8  9  10  11  12  13  14 

KAIN, EL ENFRENTAMIENTO FINAL


Por fin tienes a Kain al alcance de tu espada, ¡a por él!.


Con cada golpe, Kain subirá un nivel. Ve de nuevo tras él.

Tras unos argumentos poco convincentes por parte de Kain, nada podrá evitar que la lucha de comienzo.

La sala en la que te encuentras tiene tres niveles de altura y Kain te atacará desde los tres dependiendo de las veces que lo hayas herido.

Debes saber que la única forma que hay de acabar con Kain es utilizando la Segadora de Almas para golpearle.

Si pierdes esta espectacular espada tendrás que recuperarla pasando al plano espectral. Cualquier otro golpe sólo servirá para que Kain interrumpa la ejecución de su ataque, algo bastante útil cuando estás lejos de él, ya que con una simple bola de energía le desconcentrarás y tendrás tiempo de acercarte.

Kain empezará a teletransportarse, pero siempre en el primer nivel. Dale con la Segadora de Almas y empezará a hacer lo mismo pero en el segundo nivel.

Cuando le hayas golpeado otra vez, continuará en el tercer nivel.

Cuando le persigas por ese nivel tienes que evitar acercarte a una puerta oval marrón que hay en una de las paredes, porque si lo haces sin haber golpeado a Kain por tercera vez el combate se acabará para ti.

Entra por esa puerta única y exclusivamente cuando hayas rematado a Kain con tu tercer mandoble de espada.


Entra tras Kain en esa puerta viscosa y conocerás a Moebius.


Interrumpe su ataque utilizando tus proyectiles contra él.


Ese es el mismo tipo que viste petrificado anteriormente.

EVENTOS PARALELOS PARA CONSEGUIR LOS HECHIZOS

JEROGLÍFICO DE FUERZA

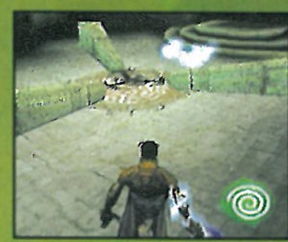
Cuando poseas el don de Melchiah ve hacia el lago con columnas que está cerca del portal de teletransporte 4, tírate al agua desde el mundo espectral. En una de las dos cuevas que hay en el fondo hay dos verjas que ahora podrás atravesar con tu nuevo don.

En una hay un ítem que en el futuro te permitirá aumentar tu salud. En la otra podrás hacerte con el primer poder de jeroglífico: Fuerza.

Para obtenerlo, pasa al mundo material desde el portal de planos que hay en la sala y empuja las tres columnas de la sala para que caigan al centro. Recoge el ítem que aparecerá ante ti para conseguir ese nuevo y destructivo poder.

Observa las luces azules que hay en el suelo, utilízalas cada vez que veas unas iguales para reponer tu poder mágico al máximo.


El lago esconde dos cuevas que llevan a dos Jeroglíficos mágicos.


Empuja las tres columnas para obtener tu primer poder mágico.

JEROGLÍFICO DE PIEDRA

Cuando poseas la habilidad de escalar, teletranspórtate hasta el portal 4. Sal al lago que ya conoces y tírate al agua.

En el fondo encontrarás dos entradas a distintas a sendas cuevas. A una de ella ya entraste anteriormente y te permitió coger el Jeroglífico de Fuerza. Pues bien, la entrada a la otra cueva te conducirá al Jeroglífico de Piedra.


Lánzate a por este Jeroglífico sólo si puedes escalar paredes.


Con semejante tamaño, es una suerte para ti que esté muerto.

Entra a dicha cueva y sube, cuando llegues al fondo, a un saliente donde encontrarás un portal de planos para pasar al plano material.

Escala el muro que tienes enfrente y avanza hasta llegar a un espacio abierto con una calavera gigante al fondo.

Antes de dirigirte hacia la calavera busca un trecho escalable en la pared de la izquierda del valle, sube por ella y llegarás a un nuevo portal de teletransporte, el 10.

Si sigues ascendiendo por la pared de la izquierda llegarás hasta un saliente con un potenciador de vida. Ahora baja hasta el fondo del valle y entra por el ojo de la calavera.

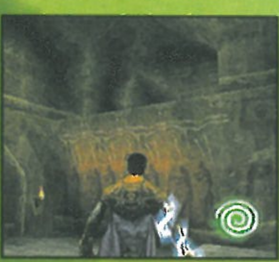
Avanza por el corredor hasta dar con una pared escalable. Sube por ella y vuelve ascender por la pared que queda a tu derecha. Observa las plataformas de madera que hay colgando sobre ti. Súbete a la que queda más cerca de la pared por la que has subido.

Salta al saliente del muro que hay al lado y pasa al plano espectral.

Los símbolos de las puertas

1  2  3  4  5  6  7 





Ahí arriba se esconde el bloque de piedra que seguro que te falta



Tendrás tirar como una mula de un motón de piedras como esa.

Al hacerlo, una de las plataformas bajará un poco hasta quedar a tu alcance. Salta a ella y avanza hasta el final, ahora monta en otra que hay a tu izquierda y que lleva hasta un portal de planos.

Regresa al plano material y mira encima de ti, verás otra pasarela de madera, asciende a ella y quedarás debajo de una nueva pasarela. Sube y avanza hasta las escaleras de caracol, continúa por una viga de piedra rota hasta llegar a tierra firme.

Sube por la pared de tu derecha y verás al fondo una puerta que da a una azotea. Corre hasta el final de la azotea acabando con el vampiro, sitúate en el hueco de la barandilla y observa el saliente de tu izquierda, a lo lejos. Salta y planea hasta el saliente continuando por el camino que hay en la ladera de la montaña hasta la entrada a una cueva que se interna en ella.

Antes de llegar al fondo de la cueva pasarás entre dos pequeñas hogueras. Mira la pared de la derecha y descubrirás un hueco. Sube al hueco y empuja el bloque que hallarás al suelo hasta el fondo de la cueva. Cuando llegues al fondo verás una estatua de un guerrero arrodillado. Observa tu alrededor y descubrirás seis huecos en los murales de las paredes y bloques de piedra. Los bloques están junto a la estatua y en una sala contigua detrás de ella, además del que has arrastrado hasta ahí.

Puedes llegar a la sala contigua por los pasillos elevados a ambos lados de la estatua. En esta sala hay unos bloques altos que tendrás que bajar ayudándote de los bloques sueltos de la estancia.

Cuando completes el mural correctamente (sobran algunos bloques) se te concederá el Jeroglífico de Piedra.

JEROGLÍFICO DE SONIDO

Con la habilidad de lanzar bolas de energía podrás ir a por el Jeroglífico del Sonido.

Utiliza cualquier portal de teletransporte para llegar hasta el 5. Toma el camino que lleva hasta la catedral. Salta al fondo del primer foso que utilizaste para planear antes, pero esta vez no asciendas.

Pasa por la puerta que hay en el fondo y avanza por el pasillo hasta que des con una pared escalable con una cristalera en la cima.

Rompe la cristalera con una bola de energía y sube por la pared. Continúa por el corredor hasta una verja, atraviésala y entrarás en una sala con tres columnas.

Utiliza el portal de planos, coge la maza que hay en la pared del fondo y sube por la pared que hay junto a la entrada hasta un hueco en la parte de arriba. Arroja la maza a cualquiera de los dos huecos que quedan a tus lados.

Tras lanzarlo pasa al plano espectral y la primera columna se pondrá a tu alcance junto con un portal de planos.

Desde el plano material salta al hueco al que hayas arrojado la maza y recógela. Vuelve a la columna y salta hasta la última. Deja la maza con cuidado junto a ti y rompe la vidriera de enfrente con un proyectil cinético. Recoge la maza y lánzala al nuevo pasillo que ha quedado ante ti.

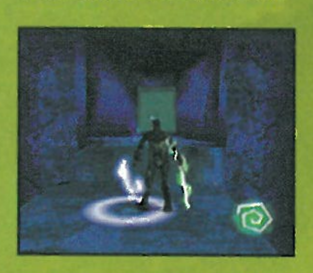
Pasa al plano espiritual y salta hasta ese pasillo. Utiliza el portal de planos que tienes junto a ti y recoge la maza. Corre hasta el final del pasillo y verás una gran campana. Golpéala con la maza y el Jeroglífico de Sonido será tuyo.



Esa cueva conduce al Jeroglífico de Sonido. No dudes en escalar.



Ese poder bien merece tanto esfuerzo físico, te lo aseguramos

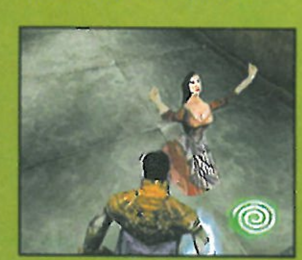




JEROGLÍFICO DE AGUA

Si posees la habilidad de nadar puedes hallar este Jeroglífico. Ve hacia el Vórtice, usando el portal 2, y desde la plataforma que está más al norte salta a la cascada de la izquierda.





Continúa avanzando por el agua hasta que puedas salir a la superficie. Busca una pequeña puerta de madera y crúzala. Saca los dos bloques metálicos de la pared tras subir por la escalinata. Apila los bloques metálicos que hay incrustados en la pared debajo de la abertura de arriba. Sube a ella y llegarás a un ventanal sobre el canal.

Planea hasta el ventanal de enfrente y habrás llegado a la Ciudadela Humana. Sigue hasta bajar por una rampa y entonces gira a la izquierda para llegar hasta una sala circular con puertas dobles.

Crúzala y llegarás a un foso de agua con dos rampas en la superficie. Tírate al agua y pasa al plano espectral para atravesar la rejilla que queda bajo la pasarela de la superficie.

Una vez hayas pasado, utiliza el portal de planos para pasar al mundo espectral y poder nadar por el tubo.

Pasa esquivando las aspas de la hélice y entra por un nuevo tubo.

Los símbolos de las puertas

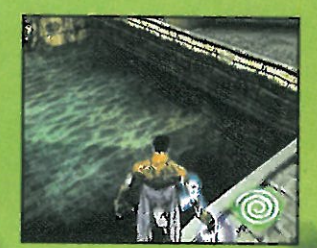
8  9  10  11  12  13  14 

Continúa hasta dejar atrás los agobiantes tubos y salir a un espacio un poco más abierto. Sal a la superficie y tira para la derecha. Llegarás hasta una sala con una bonita estatua, sal por la puerta de la derecha pero recuerda que el Jeroglífico de Agua aparecerá junto a esta estatua.

Tras subir unas escaleras aparecerás en una sala con un foso de agua, crúzalo y empuja al agua el bloque que hay al fondo. Tendrás que encontrar un agujero en el suelo donde encajar el bloque y así hacer que la sala se llene de agua.

Ahora ya puedes ir a recoger tu nuevo poder a la sala de la estatua.





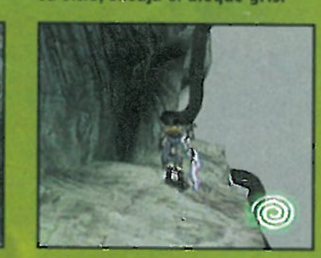
JEROGLÍFICO DE LUZ SOLAR



Atraviesa esa reja, pero sólo si tienes la habilidad de Rahab.



Para evitar que la rueda vuelva a su sitio, encaja el bloque gris.



Cuando tengas el don de nadar podrás hacerte con este nuevo "hechizo".

Utiliza cualquier portal de teletransporte para llegar hasta el 5. Ve hacia la entrada a la zona de la Catedral y verás un foso de agua. Nada hacia la derecha y pasa al plano espectral para atravesar la verja.

Continúa hasta una cueva circular con un portal de planos. Pasa al mundo material y bucea hasta la entrada de arriba. Saldrás a una zona rocosa y verás una pequeña animación te mostrará un faro en lo alto.

Bucea siguiendo la pared de la derecha y llegarás hasta una cueva en el fondo del lago que conduce hasta el portal de teletransporte 12.

Vuelve hasta la zona del faro y sal a la superficie, ahora busca alguna roca por la que subir. Tienes que llegar hasta la parte superior del faro, para ello salta de roca en roca y de saliente en saliente hasta llegar a la entrada de una cueva en lo alto (no tendrás muchos problemas para ir ascendiendo).

Continúa por la cueva hasta que veas de nuevo la luz. Desde aquí puedes planear hasta la parte superior del faro, así que hazlo.

Busca la entrada a una cueva a tu izquierda y entra por ella hasta cruzar una pequeña puerta. Saldrás al otro lado del faro. Desciende por el camino estrecho que hay a la izquierda y entra por el primer hueco de la pared.

Tras cruzar una puerta y avanzar por un corredor llegarás a una sala con dos engranajes en el suelo y una manivela en la pared de la derecha. Sube a la estructura que hay sobre los engranajes y empuja el bloque de piedra para que caiga al suelo. Acércalo a los engranajes pero sin que los toque y acciona la manivela: los engranajes girarán en un sentido pero poco a poco volverán a su posición inicial.

Tendrás que interponer el bloque en un hueco de las ruedas dentadas para que esto no ocurra y las llamas de las paredes queden encendidas.

Vuelve al camino que descendía desde el faro y entra por el siguiente hueco que encontrarás al final.

En esta sala con columnas tendrás que recoger más tarde el Jeroglífico de Luz Solar, así que quédate con su localización.

Sal al camino otra vez y salta sobre las plataformas circulares que hay en la superficie del lago. Salta de plataforma en plataforma hasta entrar a la base del faro.

Corre por el pasillo hasta una profunda sala con una derruida escalera de caracol en la pared y un eje en el medio. Salta directamente hasta el fondo y continúa por el único camino que hay.

Cuando aparentemente no puedes seguir porque una parte del mecanismo tapa la salida de la pared de la izquierda, pasa al plano espectral y verás como se abre un hueco por sorpresa. Entra por el hueco y utiliza el portal de planos de más adelante. Pasa por la puerta para llegar a una nueva sala llena de maquinaría.

Aparecerás en una sala grande con un molino de agua quieto. Ve a la izquierda y en un foso verás unas tuberías incompletas y unos bloques. Coloca los bloques huecos de forma que las dos tuberías se comuniquen a través de ellos.

Salta fuera del bloque y sigue el camino de la tubería que sale de la pared hasta una válvula que tendrás que girar.

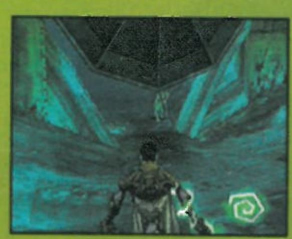
Acércate al molino de agua y utiliza el vapor que sale junto a él para planear hasta un fuelle que tiene encima. Salta desde el fuelle hasta la pasarela de la pared y entra por la puerta.

Saldrás a una sala con pistones que suben y bajan., Busca los agujeros que hay en el suelo y salta hacia abajo a través de uno de ellos. Avanza hasta la sala por la que te dejaste caer y sube por los trozos de pasarela de la pared hasta la puerta de arriba.

Sal a la base del faro y sube al camino de piedra de la izquierda, por el que ya pasaste. Hacia la mitad de éste puedes subir a otro más elevado. Continúa hasta el final y sube al nicho que queda sobre ti. Espera a que la luz del faro te enfoque y rápidamente, pasa al plano espectral para que el haz de luz quede quieto en esa posición. Vuelve a la sala con columnas que hay debajo y recoge tu nuevo poder.



En esta sala se te dará el poder que tanto trabajo te ha costado.



En el plano espectral las cosas no siempre son lo que parecen.



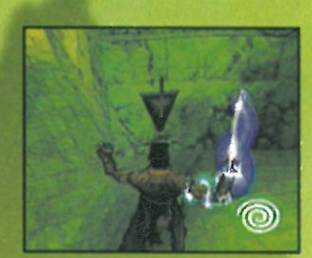
Ese haz de luz tiene que enfocar al pequeño orificio de la pared.

Los símbolos de las puertas

1 
2 
3 
4 
5 
6 
7 
8
9
10
11
12
13 
14 

JEROGLÍFICO DE FUEGO


Tú eres inmune al agua pero la mayoría de tus enemigos no.


Antes de ascender a la superficie recoge esta antorcha apagada.

Teletranspórtate hasta el portal 3 si tienes la habilidad de bucear y sal por la puerta para entrar en la de enfrente.

Gira a la izquierda e intérnate en el pasadizo con agua. Bucea hasta una entrada en la parte alta de la pared del final. Recorre el túnel hasta salir a una zona circular, recoge la antorcha que hay a la derecha y sal del agua.

En esta sala redonda hay tres posible entradas. Dirígete hacia la que no tiene puerta y avanza hasta el final. El corredor queda interrumpido por una caída a una sala con columnas. Una animación te enseñará hasta donde tienes que llegar.

Lanza, apuntando manualmente, la antorcha hasta la zona del otro extremo de la sala y vuelve hacia atrás, a la piscina por donde saliste.

Pasa por la puerta pequeña y encontrarás una sala con dos vampiros, una manivela y una puerta cerrada metálica.

Gira la manivela y pasa al plano espectral para que la puerta que has abierto no se cierre. Pasa por ella y utiliza el portal de planos que encontrarás tras ella.

Ya en el mundo material, salta a la sala de abajo y acciona la manivela para que se abra la reja de la piscina.

En la sala contigua está la estatua a la que tendrás que volver después para recoger el Jeroglífico.

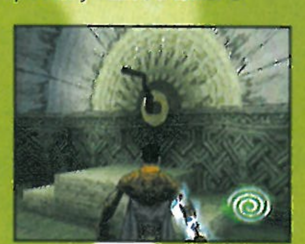
Regresa a la sala de la piscina y vuelve a tomar el camino que conduce hacia el sitio donde arrojaste la antorcha. Cuando llegues al borde del camino pasa al plano espectral y las columnas descenderán de forma que podrás llegar a la sala del otro extremo. Allí encontrarás un portal de planos y la antorcha que lanzaste. Recógela desde el mundo material y enciéndela arrimándola a la hoguera.

Salta al suelo en la sala de las columnas y vuelve por el camino por el que llegaste escalando la pared de enfrente.

Ahora sólo tienes que volver junto a la estatua que viste antes y encender con la antorcha el recipiente que tiene en sus manos.

De forma espectacular aparecerá el Jeroglífico para que te hagas con él.




Otra manivela. Si la accionas abrirás la puerta de enfrente.


Aunque sean dos contra uno, debería ser pan comido para ti.


Tranquilo, ese bicho no te pegará, sino todo lo contrario.

FIRE REAVER

Cuando tengas el don de Rahab puedes decidirte por sumar una habilidad más a tu Devoradora de Almas.

Vuelve hasta el portal 3 y sal de la habitación, entra por la puerta de enfrente y sumérgete en el agua que queda a tu izquierda, bucea y pasa por un hueco de la pared de la derecha.

Saldrás a una profunda sala con un pasadizo en el fondo que conduce a otra estancia con el correspondiente pasillo.

Este pasillo acaba en una pequeña ventana por la que tienes que salir a una gran sala circular llena de vainas que contienen vampiros acuáticos.

Sigue pegado a la pared de la izquierda hasta que encuentres una escalera de caracol que desciende. La escalera lleva hasta otra sala similar.

Si sigues pegadito a la pared de la derecha y verás una cristalera de colores. Rómpela con un proyectil energético y avanza por el corredor que encontrarás tras ella.

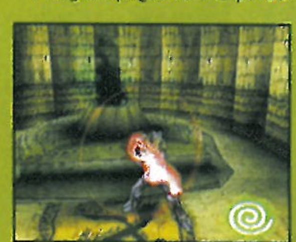
Al final verás una hoguera, así que pasa tu Devoradora de Almas por encima del fuego para que de este modo adquiera el poder destructivo de este elemento.

Si se te apaga al pasar por el agua, no tienes nada más que encontrar una hoguera cualquiera y volverá a encenderse.


Bucea por la escalera de caracol, pero hazlo por la correcta.


Esa cristalera es muy bonita pero tendrás que romperla.


Pasa la Segadora de Almas por encima del fuego y alucina.


A partir de ahora, los enemigos no tienen ninguna posibilidad.

Expediente X

Misterios sin resolver

Los agentes Mulder y Scully han desaparecido mientras investigaban uno de sus asombrosos casos y tú eres el agente del FBI al que han encomendado la misión de encontrar a los carismáticos encargados de los Expedientes X. En tu camino se cruzarán personajes de lo más peculiar, te encontrarás inmerso en situaciones de lo más comprometidas y tu astucia será puesta a prueba por docenas de puzzles de apariencia imposible. Tranquilo, aquí tienes las claves para descubrir la verdad...

DÍA 1

OFICINAS DEL FBI (DISCO 1)

Comienzas en las oficinas del FBI. Habla primero con tu compañero **Mark Cook** en el pasillo. Ve a tu despacho, coge el teléfono y escucharás como el director **Shanks** quiere verte de inmediato.

Antes de ir abre el cajón de tu escritorio y recoge tu **arma**, la **identificación** del FBI y las **esposas**. Llévate también la **carpeta** donde guardas tus casos que está sobre la mesa.

Cuando entres en el despacho de Shanks verás que con él está **Skinner**. Habla con él, entre otras cosas, de lo que estaban realizando Mulder y Scully antes de desaparecer. Te entregará una solicitud de viaje oficial que Mulder y Scully solicitaron para llegar hasta la Posada Comity, cerca de Everett, en Washington.

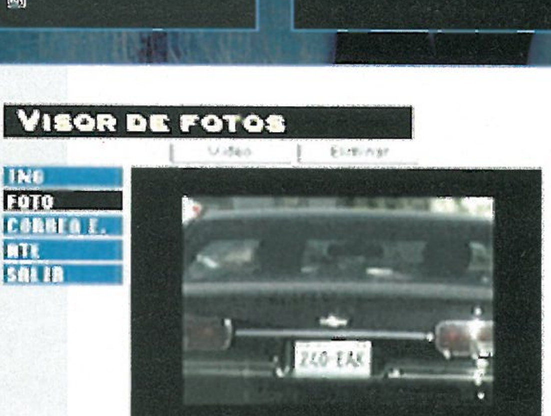
Shanks te dirá que rellenes una orden de búsqueda y que pases todos tus casos (la carpeta) a Cook, justo lo siguiente que debes hacer.

Ve a la Sala de Reuniones y, de dentro de un contenedor con las palabras: "Sólo Personal Autorizado" recoge los **prismáticos**, la **ganzúa**, la **cámara**, la **linterna**, las **gafas de visión nocturna** y el **conjunto de pruebas**.

Al salir encontrarás a Skinner en el pasillo. Piensa que debéis comenzar la investigación en la posada. Ponte de camino y recuerda que para desplazarte puedes utilizar tu ordenador portátil.







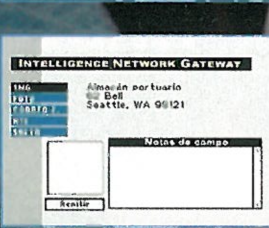
POSADA COMITY

Enseña tu identificación a la recepcionista y habla con ella hasta que te dé el número de la matrícula del coche de alquiler de Scully y Mulder (Ford Taurus plateado 621517). Pídele que os muestre las habitaciones.

Investiga la habitación de Mulder. Coge el **libro** que hay sobre su mesilla, lee la documentación que hay sobre su cama (un **expediente** nº SE 75424, caso 3X99). Examina el cenicero repleto de pipas y la botella de vodka.

Entra en la habitación de Scully y coge su ordenador portátil. Examina también la Biblia y pregúntale a Skinner si sería buena idea interrogar a la recepcionista sobre las llamadas de teléfono registradas. Recoge esos números.







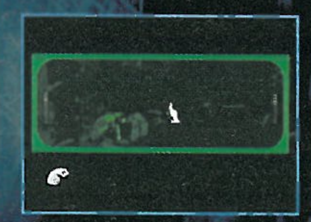
Si marcas el teléfono al que llamó Mulder durante 8 minutos (120 25 55 01 49) te contestará alguien que no está dispuesto a identificarse. En el otro número (120 25 55 01 82) no te contestará nadie. Vuelve a la oficina.

OFICINAS DEL FBI

Ve a tu despacho (colocarás automáticamente el ordenador de Scully sobre una mesa). Entra en la opción ING de tu ordenador personal y busca el teléfono 206-555-0182: conseguirás la dirección de un almacén portuario (62 Bell, Seattle, WA 98121). Si introduces el número de la matrícula descubriras que el propietario es la empresa de alquileres Lariat. Ve al almacén.

BODEGA PORTUARIA

Abre la puerta del almacén con una ganzúa. Una vez en el interior busca una mancha de **sangre** sobre el suelo (en frente de los cubos), una **bala** incrustada en una viga y una **colilla** (a la derecha del almacén), y recógelo todo con tu equipo de pruebas.



Entra en la habitación donde está Skinner y sube, utilizando tu linterna, por unas escaleras que hay escondidas detrás de un archivador hasta encontrar una **palanca**. Con ella podrá abrir las cajas que hay en la parte inferior y recoger una muestra de **polvo**.

Sal a la parte de atrás del almacén y habla con el pescador (Wong) sobre todos los temas que se te ocurran. Vuelve y agota las opciones de diálogo con Skinner. Al salir encontraréis que en el exterior hay un coche. Acércate a él y, antes de que salga huyendo, hazle todas las fotos que puedas.

LABORATORIO DEL CRIMEN

Entrega a John Amis todas tus pruebas: la sangre, la bala, el cigarrillo y el polvo para ver qué te puede contar. Regresa a tu despacho

OFICINAS DEL FBI

Entra primero en la Sala de Reuniones y habla con Skinner antes de que se tenga que ir a Washington DC. Se llevará una muestra de sangre y te pedirá que vigiles el almacén.

Cuando entres en tu despacho Cook se pondrá a hablar contigo. Te propondrá que él llame al Centro de Crímenes Informáticos para ver si consiguen acceder al ordenador de Scully. Dile que sí y guardará el ordenador en el armario del pasillo.

Entra en tu ordenador. Primero mira las fotos y descubrirás la matrícula del coche (240 EAK). Ahora, en la opción ING escribe WONG y pide que busque en la base de datos criminal.

Después introduce la nueva matrícula y descubrirás que, al buscar dentro de la base de datos del Gobierno/Fuerzas Armadas, se trata de información restringida. Vuelve, como te dijo Skinner, a la Bodega Portuaria.

BODEGA PORTUARIA

Espera a que los tipos que han llegado en el coche entren en el almacén y utiliza después la ganzúa para poder entrar tú por la puerta de atrás.

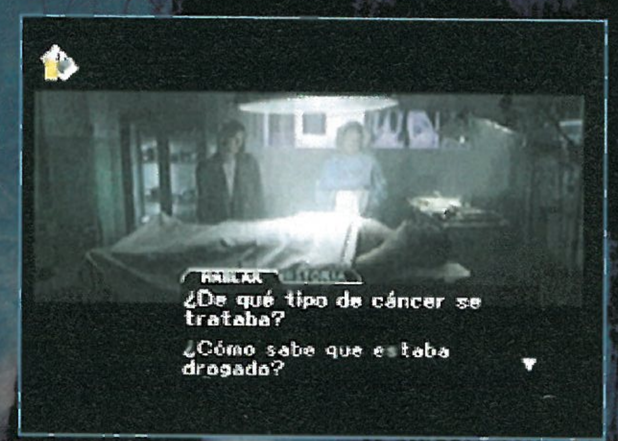
Ponte las gafas de visión nocturna y podrás observar cómo los hombres sacan algo de un falso suelo que hay en el interior del almacén. Cuando se hayan ido explóralo.

DÍA 2









OFICINAS DEL FBI (DISCO 2)

Al entrar verás a Cook en el suelo. Reanímalo y descubrirás lo que ha pasado. Si vas a buscar el ordenador de Scully verás que no está.

Coge tu teléfono: te llama el Agente Pendrell del Laboratorio del Crimen en D.C. porque ha descubierto que la sangre pertenece a la agente Scully. Cuando cuelgues, Cook te dirá que Wong ha muerto. Contéstale que seguramente olvidaste que se lo dijiste y vete a ver es escenario del crimen.

BODEGA PORTUARIA

Identifícate para poder hablar con el fotógrafo, el forense y el policía. El forense te aconsejará que hables con la detective **Mary Astadourian**. Id al barco. Examina la cabina y encontrarás un impermeable del **Tarakan**, **drogas** y un buen fajo de **billetes**.

Vuelve a hablar con la detective de tus descubrimientos y aparecerá el práctico del puerto. Interrógale y después id al **Tarakan**.

Mira antes de subir hacia arriba y verás que toda la parte exterior del barco está quemada. Al subir ve a la derecha y entra por la primera puerta que encuentres con el cartel "DILARANG MASUK KECUALI". Busca dentro de esta estancia un logotipo con un águila negra y, al final de un largo pasillo, encontrarás una **rara esfera** dentro de una caja.

Sube al piso de arriba y recoge el **diario del capitán** de su mesa y, de la cabina contigua, un **libro** escondido dentro de una caja fuerte en el que Wong aparece varias veces. Mira también de cerca las figuras plasmadas en la pared por el fuego.

Ve al puente, pero antes de hablar con la detective mira las huellas que se dejan ver por el reflejo en el espejo de la mesa y llama a tu amigo Amis para que venga a investigarlas. Enséñale las marcas de la pared a la detective, y habla con ella hasta que tengáis noticias del forense.

OFICINA DEL MEDICO FORENSE

Cuando entres mira la mesa de la derecha para encontrar la **bala** que mató a Wong y llévatela para que la analicen. Habla con la forense y pregúntala si sabe que pudo causar los tumores del cadáver. Te contestará que sólo las radiaciones pueden causarlo, lo que te permitirá preguntarla sobre el Tarakan.

Cuando vaya a enseñarte uno de los cadáveres descubrirás que han desaparecido. Cuando hables con Astadourian conseguirás una nueva compañera.

LABORATORIO DEL CRIMEN

Entrégale a Amis tus nuevos hallazgos (la bola de plomo y el casquillo de la bala) y pregúntale si sabe algo de las huellas que aparecen en el Tarakan.



APARTAMENTO

Al llegar, escucha los mensajes de tu contestador y descubrirás que tienes un mensaje de Amis.

Abre el ordenador y contrasta las huellas que has recibido por mail. Comprobarás con sorpresa que son de tu compañero Cook. ¡Alguien llama a la puerta!

Cuando vayas a abrir verás que es Cook, que viene un poco enfadado. Para tranquilizarle habla con él y "Dile lo que quiere escuchar". A continuación, ve al puerto otra vez.



BODEGA PORTUARIA

Es la tercera vez que estás aquí. En esta ocasión hay un camión parado delante. Entra por la puerta del conductor y abre la guantera. Encontrarás un papel con una nota (RR#1121, 82434). Sal del camión por el lado del copiloto antes de que te vean y regresa, para descansar, a tu apartamento.



DÍA 3



APARTAMENTO (DISCO 3)

Te despertará la detective Astadourian aporreando tu puerta. Te pondrá un vídeo muy interesante y, mientras hablas con ella, llegará el fax con la información de Amis. Enséñaselo a tu acompañante que estará deseando ir a la oficina del forense para ver el cuerpo del hombre del camión de Transportes Gordon.

OFICINA DEL FORENSE

Cuando lleguéis habla con la forense. Te explicará que cree que el motivo de la muerte es la radiación. Ve a **Charno**.

CHARNO: TRANSPORTES GORDON

Cuando lleguéis entrad en la casa. Ante de nada coge la **pala** que está apoyada en la pared que hay justo enfrente de la puerta (te será útil antes de lo que piensas). Ahora recoge un **libro** que verás caído en el suelo. En ese momento aparecerá un hombre con unos extraños ojos que te empujará y os dejará encerrados.

Astadourian te informará de que hay una bomba colocada en el cuarto. ¡Tenéis que salir de allí cuanto antes!

Utiliza la pala que has cogido antes para hacer que salte la reja que hay justo al lado de la nevera. Esta es la única forma de salir y, si no lo haces rápidamente...

Habla con tu acompañante y puede que te dé incluso la posibilidad de besarla.

APARTAMENTO

Busca un poco de información con tu ordenador, repasa tus notas y acuéstate para descansar, que falta te hace.

Cuando te despiertes ve a la oficina.





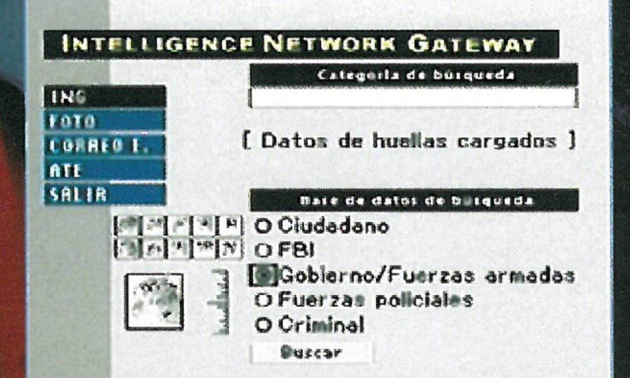
DÍA 4

OFICINAS DEL FBI

Entra en la sala de reuniones. Te encontrarás a Cook preparando una redada. Te explicará que han conseguido dar con un traficante (Smolnikoff) que tiene un almacén en Seattle. Asegúrate de que Cook ha hablado con la detective Astadourian y ve con él hasta el almacén.







ALMACÉN DE SMOLNIKOF

Cuando llegues a la puerta Cook te dirá que los refuerzos están de camino, pero que no deberíais esperar porque el sospechoso puede irse. Así que saca tu pistola, pide a tu compañero que dispare primero para distraer a los malos, y entra.

Acaba con los tres hombres de la planta de abajo. Al subir encontrarás otros dos (uno a tu espalda al subir el segundo tramo de escaleras y el otro justo enfrente, oculto detrás de unas tablas). Mátales y sube una planta más.

En otra habitación encontrarás unas escaleras. Baja por ellas y llegarás hasta el traficante (no le dispares). Cook llegará detrás de ti y te pedirá que bajes a por un arma en la entrada del almacén (detrás de unas cajas en el suelo). De paso mira los **dibujos** de las cajas (los mismos que los del Tarakan) y el **libro de pagos**.

Sube otra vez y habla con Smolnikoff y con tu compañero. Te aconsejará que vayas a averiguar si es la misma arma que disparó contra Scully.

Ve hasta el Laboratorio del crimen y pide a Amis que realiza la prueba de balística. Cuando vuelvas pregunta al traficante por el arma. Alguien llamará por teléfono. Amis: no tiene la gripe, sino una intoxicación por la radiación de Tarakan.

APARTAMENTO

Entra en tu apartamento y escucha los mensajes del contestador. Al hacer esto comenzarán a llamar a la puerta. Es Astadourian, muy enfadada por no ser informada de la redada, dile que pensabas que lo sabía y, más aún porque el sospechoso está libre de nuevo por falta de pruebas.

En ese momento recibirás una llamada muy extraña: un hombre desconocido te pedirá que os veáis mañana en **Sand Point, hangar 4**. La detective se irá.

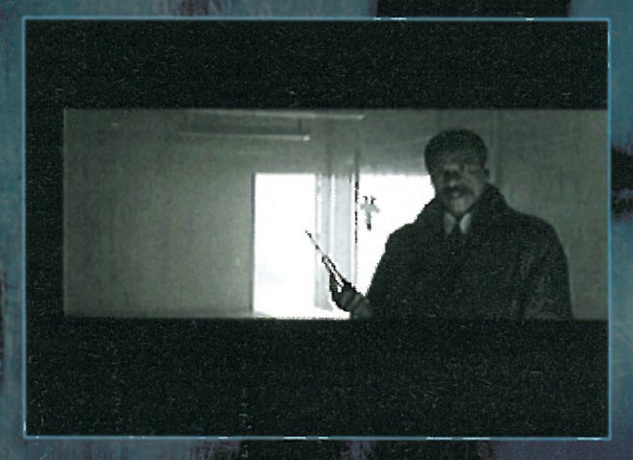
Si no lo has hecho antes, este es el momento de abrir el attach de Otto Dee sobre las huellas.

Si buscas estas huellas en la base del gobierno descubrirás de nuevo que no tienes acceso. ¡Qué le vamos a hacer! Revisa todas tus notas y acuéstate.

DÍA 5

SAND POINT

Cuando llegues al Hangar 4 entra por la puerta de la derecha y encontrarás al misterioso hombre. Escucha atentamente lo que tiene que decirte y dale tu palabra de que no hablarás de él a nadie. Te dirá que busques a una mujer en el hospital de Gold Bar (¿Scully?). Después te dará el punzón y unas instrucciones muy claras para su uso.



Cuando se vaya descubrirás que la detective Astadourian ha estado escuchando toda la conversación así que ve con ella hasta el Hospital.



HOSPITAL DE GOLD BAR (DISCO 4)

Pregúntale a la doctora del pasillo sobre Dana Scully. Identifícate y contesta a su pregunta diciéndole que el superior de Scully es Walter Skinner.

Pregúntala por el estado de Scully y entra a verla a su habitación. Antes salva la partida, podrías necesitarlo.

Al entrar notarás que Scully está un poco nerviosa, contesta a sus preguntas rápidamente o tendrás que abandonar el hospital.

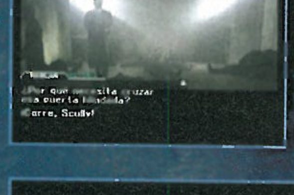
Primero dile que te envió Skinner. Cuando te pregunte quién eres dile tu nombre sin dudarlo y después explícale lo del hombre de color del Hangar 4. Para que se convenza de que todo es verdad, ya sabes como es Scully, deberás mostrarla en punzón.

Habla con ella un buen rato y muéstrale la foto. Cuando acabes ve a la carretera Rural 1121.

CARRETERA RURAL 1121

Avanza entre la hilera de vagones hasta que







encuentres un poste al que poder trepar. Desde arriba, si utilizas tus anteojos, verás el número que andabas buscando: 82434.

Habla con Astadourian y busca, a tu derecha, un vagón quemado. Entra a explorarlo y, al salir, encontraréis a un vagabundo.

Su conversación no es muy coherente, pero tiene algo en su poder que te podría ayudar. Cuando te diga que adivines lo que es, ve preguntándole hasta que aciertes. El mejor sistema para lograrlo es: fotografías, fotografías en movimiento y cinta de vídeo. A pesar de haber acertado tendrás que comprarle la cinta.

OFICINAS DEL FBI

De vuelta en tu despacho pon el vídeo en marcha y se unirá a vosotros Cook.

Detenlo para capturar una imagen del médico que se puede ver y búscalo en la base de datos del Gobierno. Descubrirás que se trata de **Jonathan Rauch**, de la Armada, aunque en su historial faltan muchos detalles que han sido borrados.

Notarás que intentan contactar contigo por medio de una conferencia, son Byers, Frohike y Langly: The Lone Gunmen (para los poco que no conozcan la serie, amigos de Mulder).

Habla con ellos y te enviarán las coordenadas de la GPS en Alaska. Enciende tu ordenador portátil para abrir ese attach y, ya que estás, mira el informe que te han mandado sobre la bomba de Charno (es muy interesante).

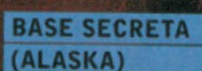
CASA DE RAUCH (ALASKA)

Antes de bajar de tu coche verás a un hombre salir corriendo de la casa. Entra y sube a la planta de arriba. Allí encontrarás a Rach tirado en el suelo. Puedes intentar preguntarle algo (aunque no te va a contestar).

En la misma habitación verás un cordón que cuelga del techo. Tira de él, sube al desván y encontrarás a Mulder. Habla con él hasta que recibas la llamada de Scully al teléfono móvil.

Justo cuando habéis decidido iros aparecerán dos hombres de sospechosas intenciones. Mulder te pedirá que los entretengas para que él pueda ir a buscar a Scully. Luego os encontraréis en la base secreta.

Baja y dirígete hacia ellos de manera muy sociable y, cuando comiencen a hablarte, saca tu pistola y acaba con ellos.



BASE SECRETA (ALASKA)

Antes de nada salva la partida. Al llegar a la base secreta estarás con Scully. Avanza hasta llegar a una gran sala circular en la que, detrás de unos cristales, hay varios monitores que parecen averiados. Desde aquí gira a la derecha, luego dos veces hacia el fondo, otra vez a la derecha y llegarás a una especie de laboratorio.

Busca una **barra roja** y notarás que alguien te ataca. Es tu compañero Cook. Antes de que intente acabar contigo utiliza la barra roja para dejarlo K.O. Ya sabes que esto puede ser peligroso, así que ten tu arma apunto.

Vuelve hasta la sala circular y gira a la izquierda, dos veces al fondo y otra vez a la izquierda. Verás una habitación con un cadáver. Entra y encontrarás a Mulder, aunque un poco cambiado (fíjate en sus ojos). Dile a Scully que salga corriendo pero no dispares a Mulder. Cuando entres en la habitación contigua gira rápidamente a la derecha y dispara al soldado.

Busca ahora la cámara de aislamiento (cerca del laboratorio) y, en la pequeña sala del fondo encontrarás a Scully. Te contará su plan y para que funcione lo primero que debes hacer es activar la cámara de aislamiento.

Presiona el botón verde que hay a la izquierda de Scully y vuelve al punto de partida. Tendrás que entrar en la sala de los monitores (primero ve a la izquierda, al fondo un par de veces y luego a la derecha) para pulsar otro interruptor.

Vuelve a la sala de la cámara y abre sus dos puertas pulsando los interruptores que hay en ellas. Ahora graba la partida y entra por la puerta que hay en la habitación donde estaba Scully. Te estará esperando.

Gira a la derecha y acaba con el guardia. Es el momento de probar tu rapidez de reflejos. Debes coger la **llave** y retroceder hasta la cámara de aislamiento. Entra por la entrada más cercana y cuando salgas pulsa y botón rojo para cerrarla antes de que Mulder te atrape. Si piensas que aquí se ha acabado todo estás en un error. Aún te queda acabar con tu "compañero" Cook.

Te agarrará por el cuello para obligarte a girar la llave. Pásale rápidamente a Scully el punzón y ella hará por ti el trabajo sucio.

Acabas de conseguir cerrar el caso. Tanto tu superior como Scully te darán las gracias por tus esfuerzos. El resto es mejor que lo veas tú solito.





Tarzán

¡A la conquista de la jungla!

Disney ha modernizado la imagen de Tarzán, y ha ideado para él una jungla divertidísima, pero llena de peligros, donde conocerá a amigos inseparables y tendrá que medir sus fuerzas con temibles enemigos.
Ya te puedes hacer una idea de lo que te espera: muchas plataformas, muchas trampas y, sobre todo, muchos items ocultos que te serán imprescindibles para conseguir completar el 100% de la aventura y poder disfrutar así de su verdadero final. Si nos acompañas, no te será demasiado difícil conseguirlo.

CONSEJOS ÚTILES





Varias son las cosas que debes tener en cuenta para llegar a buen puerto y conseguir el máximo porcentaje:

• Letras y bocetos:
Lo primero y más importante es que estés seguro, al finalizar cada nivel, de que has reunido los cuatro bocetos que forman la cara de Terk, las seis letras de la palabra TARZÁN y todas las monedas.

Con los primeros tendrás acceso a las distintas fases de bonus donde, a base de recoger monedas, podrás aumentar tu número de vidas. Si te haces con todas las letras podrás ver y grabar las imágenes de vídeo del siguiente nivel.

• Zonas claras:
Cada vez que veas una zona más verde de lo normal (o incluso algún ensanchamiento en las ramas) golpéalo fuertemente (CIRCULO). Siempre encontrarás algo (monedas, letras, o incluso nuevos caminos)

• Las frutas:
Recuerda que cada fruta que recojas tiene una utilidad: algunas simplemente elevan tu vida, otras son bombas que guardas y puedes usar en los momentos más complicados seleccionándolas con los botones L2 o R2.

• Bifurcaciones:
Siempre que veas dos caminos posibles, explora primero el más inaccesible (o el más alto) y después retrocede para no dejarte nada.

• Trampolines:
Encontrarás distintas formas de trampolines: nidos, ramas, plantas. Cuanto más saltes sobre ellos más alto llegarás. Algunos animales también te catapultarán, pero ten cuidado, salta siempre sobre su lomo.

• Flores con truco:
También puedes encontrar, sobre todo en las fases más avanzadas, unas flores que, al dispararlas, soltarán frutas y plátanos. Una especie oasis, sólo que en plena selva.







NIVEL 1: BIENVENIDO A LA JUNGLA


1


2

Comenzamos con un nivel sencillo, donde podrás familiarizarte con el manejo (por otra parte no muy complicado), de Tarzán.

Para empezar, antes de bajar para coger la **T** que hay bajo un árbol, utiliza la liana para no dejarte las monedas de la parte superior porque después no podrás volver a subir **(1)**.

Encontrar la **A** no tiene mayores problemas, pero no se te olvide recoger la **R** que está en la parte inferior del mismo tronco hueco **(2)** que escalas para seguir tu camino y, de paso, recoger el cuchillo.

El primer pedazo de **boceto** está un poco más adelante sobre una rama hueca; al caer de ella no se te olvide retroceder para recoger la **Z**.

Después, en la misma plataforma en la que utilizas al antílope para llegar a la segunda **A**, encontrarás el otro trozo de **boceto (3)**.

La **N** está escondida en el interior de un tronco hueco **(4)** y, debajo de él, el tercer trozo de **boceto**.

Por último, sobre un mono colgado (de esos graciosillos que te tiran piedras) está el cuarto y último pedazo de **boceto** de tu amigo Terk.


3


4

NIVEL 2: SER UN MONO


1


2


3

Nada más comenzar, salta desde el tronco de las ranas para agarrarte a la rama en la que encontrarás la **T**.

Después, verás un trozo de **boceto (1)** que parece inaccesible. Para llegar a él déjalo atrás y, retrocediendo a ras del suelo, sigue a un mono que te marcará el camino.

La **A** está cerca, pero escondida debajo del suelo. Continúa hasta que no puedas avanzar más y encuentres el segundo trozo de **boceto** y una planta que te servirá de plataforma para subir a las partes altas del bosques.

Desde arriba podrás conseguir la **R** y el tercer **boceto**. Ambos está pegados a un mismo árbol, uno por su parte izquierda y el otro por la derecha (a este lado sólo podrás llegar por medio de una liana cercana).

Después de utilizar las lianas sube a la parte más alta del bosque para recoger la **Z (1)**. Ahora baja a la rama inmediatamente inferior y encontrarás en la derecha un tronco: escálalo y consigue el cuarto **boceto (3)**.

Baja hasta el suelo, pero en lugar de tirarte por la última rama a la derecha, utiliza tus golpes para abrir una rama y caer **(4)**. No dejes de coger la **A** y avanza abriéndote camino hasta la **N (4)**: con ayuda de golpes conseguirás romper las columnas de piedras que te separan de ella.

Ya sólo te queda bajar por el tronco en forma de tobogán (no será fácil coger todas las monedas) y encontrar la sombrilla que marca el final de la aventura (por el momento).


4


5

NIVEL 3: EL RETO DEL ELEFANTE





El comienzo es muy parecido al del nivel anterior: dos lianas para llegar a la rama que guarda la **T**. Baja con cuidado a la segunda plataforma de la zona de las cascadas o te dejarás el primer trozo de **boceto (1)**. En la cuarta plataforma, está la **A** y al otro lado de las cascadas, en la parte baja después de los saltos, encontrarás la **R (2)**.

Cuando dejes atrás al elefante, verás el segundo **boceto** sobre un tronco hueco que hace las veces de puente. Sobre otra rama (de la que se cuelga un mono) verás un liana. Avanzando por ella llegarás a la **Z**. Sube por el siguiente tronco y usa las dos lianas para coger el tercer **boceto**.

Continúa hasta un tronco hueco que esconde la **A (3)**. Sobre el mismo tronco está el último **boceto**, pero sólo lo alcanzarás usando las lianas que has dejado atrás **(4)**, justo donde están las águilas.

Después de dejar atrás a otro elefante, recoge la **N** que está escondida en el fondo de un pequeño acantilado **(5)**. Ahora sólo te falta darte un chapuzón en un río repleto de cocodrilos.







NIVEL 4: ESTAMPIDA









Un nivel muy rápido en el que apenas tendrás tiempo de pensar tus movimientos o acabarás arrastrado por los gigantes paquidermos.

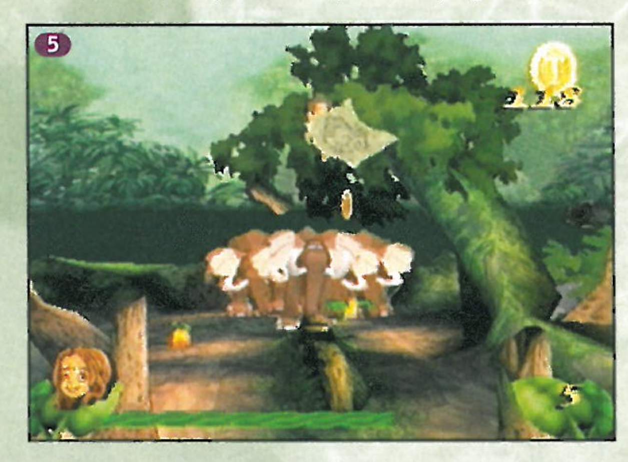
Encontrarás la **T** en la mitad del camino justo cuando los dos monos dificultan tu avance. El primer trozo de **boceto (1)** aparece al lado del rinoceronte que también escapa de la estampida y, justo después **(2)** verás la **A** (para llegar a ella da un pequeño salto).

Después sitúate en la derecha para no dejarte el segundo **boceto**.

Otro pequeño mono se pondrá en tu camino justo en el momento en que aparece un tronco con monedas: si te subes a él hará de trampolín **(3)** para que puedas coger la **R**. Pero ten cuidado, justo después de ese salto tendrás que estar hábil saltar a coger el tercer **boceto**. Ahora sube por un camino de la izquierda **(4)** para no dejarte la **Z**.

Después, volverán a aparecer dos monos y otro tronco que te permitirá llegar al cuarto **boceto (5)**.

Otro camino a la izquierda esconde la **A** y, por último, no te dejes la **N** que sale en la mitad de la pantalla después de que otros dos gorilas pesados se pongan en medio.



NIVEL 5: YA SOY MAYOR

Al empezar, no te dejes el cuchillo que sale a tu espalda. Algo más adelante verás un tronco aparecer como en escorzo. Podrás agarrarte a él **(1)** y bajar hasta que encuentres la **T**.

Deja atrás al rinoceronte y golpea el suelo en una de las zonas verdes para conseguir la **A**. Sube al tronco que hay encima utilizando la liana de la derecha **(2)**.

Usándolo como trampolín podrás llegar a una rama a la izquierda donde coger el primer pedazo de **boceto**.

Vuelve a las lianas y, saltando de una a otra llegarás hasta la **R**.











Después de subir por el gran tronco encontrarás una liana que te llevará directamente al segundo **boceto** y casi al lado, otra liana más con la que, al saltar a la izquierda, **(3)** y poder conseguir la **Z**.

Sigue el camino por las alturas hasta que llegues a un lugar en el que puedes saltar de una rama a otra, a modo de escaleras. Desde la rama más alta podrás saltar a otra a la izquierda que guarda el tercer trozo de **boceto (4)**.

Toca bajar todo lo que hemos subido antes, pero de una manera muy divertida: el surf (cuidado con los animales). Cuando por fin vuelvas a tocar el suelo, retrocede hasta que encuentres, con ayuda de una liana **(5)**, la letra **A**.

Deja que el rinoceronte se estrelle para poder coger el cuarto **boceto** y luego salta sobre su lomo para subir a la rama. Justo debajo de ella está la **N**, que no se te olvide.

NIVEL 6: SABOR ATACA





En este nivel tendrás que combinar tu habilidad saltando, con tu serenidad a la hora de encarar los ataques de Sabor.

Después del primer asalto, recoge la **T** que se encuentra bajo el tronco elevado **(1)**.

Encontrarás, más adelante, un rinoceronte: a su derecha está el primer **boceto** y sobre él una rama que te llevará al cuchillo y a la **A (2)**. Bajo tierra (en una zona verde) está la **R**.

Entre dos jabalíes, y sobre una de esas flores que nos ayudan a saltar más alto, está el segundo **boceto**. Otra zona verde, otra letra: la **Z**.

Tras tu segunda pelea, debajo de una rama partida **(3)** encontrarás el tercer **boceto**.

Salta con la ayuda de un par de lianas (no te dejes el cuarto **boceto** en la parte más alta de una de ellas) y dentro de un tronco hueco que sirve de apoyo a dos nidos encontrarás la **A (4)**, pero antes de bajar a por ella, coge la liana de la derecha para llegar a la **N** (si bajas no podrás volver a subir).

Último y gran combate final **(5)**. Un consejo: cada vez que le alcances salta para evitar la carrera de Sabor.





NIVEL 7: PERSECUCIÓN DEL BABUINO





Una fase rápida en la que primero conducirás a Jane intentando que no caiga en manos de los babuinos y después a Tarzán, con ella subida en los brazos.

Nada más comenzar (y a velocidad vertiginosa) aparecerán la **T** y la **A (1)**, no te preocupes porque es más difícil dejarlas atrás que cogerlas.

Poco después de una rama baja, está el primer **boceto (2)** y la **R**. Justo antes de un precipicio el segundo **boceto (3)** y al otro lado la **Z**. Ahora ya estás en brazos de Tarzán **(4)** y os deslizáis por un árbol.

Ten preparada siempre la sombrilla para evitar a los monos que suben. Según estás descendiendo, el tercer trozo de boceto **(5)** y la **A** están a la derecha de la rama. La **N** también está a la derecha, pero cuidado que está justo antes de una de ellas raíces que hacen que tropieces.

El cuarto trozo de **boceto** está a la izquierda de la rama, pero será difícil cogerlo por la inclinación. Una vez que lo hayas recogido, respira: has terminado la carrera.





NIVEL 8: JUERGA EN EL CAMPAMENTO



Cambiamos de personaje, manejamos a Terk, y por tanto, cambiamos de habilidades.

A lo largo del nivel verás cajas que se mueven al saltar sobre ellas y que podrás romper para encontrar cosas. La primera caja que encuentras en tu camino esconde la **T**.

Para alcanzar la **A** ponte sobre una tabla de madera que parece un balancín y un mono saltará al otro extremo catapultándote **(1)**. Repite la operación, pero esta vez para ir a la izquierda y coger así de encima de los toldos la **R**. Más adelante encontrarás, sobre una tabla de madera, el primer trozo de **boceto (2)**. Si te fijas bien verás que puedes pasar a través de una caja rota llegando a otro nivel de scroll donde encontrarás una caja que esconde la **Z**.

Después, podrás saltar sobre otro par de toldos para coger el segundo **boceto**. Más tarde encontrarás la **A** dentro de una caja, nada más pasar a un mono que lanza objetos **(3)**.

Para recoger el tercer **boceto** deberás pasarlo de largo y utiliza el balancín.

La **N (4)** está sobre unas cajas entre dos grandes toldos. Después encontrarás una mesa. Yendo por debajo de ella llegarás hasta el cuarto trozo de **boceto (5)**.







NIVEL 9: JALEO EN EL CAMPAMENTO





Al empezar ve hacia atrás. Una rara flor te permitirá subir hasta engancharte en una liana que te llevará derecho hasta la **T** y el primer **boceto (1)** (saltando de una rama a otra).

Ya dentro del campamento encontrarás, como en el nivel anterior, una madera colocada a modo de balancín. En este caso tú debes accionarla: al saltar sobre ella el saco del otro lado se elevará **(2)** y... bueno, ya sabes el resultado. Utilízalo para ir a la izquierda y encontrar la **A** sobre un tabla. Si en lugar saltar hacia atrás realizas la acrobacia hacia delante encontrarás, sobre un toldo, el segundo **boceto**. Debajo de ese toldo está la **R**.

Ahora entra por la caja rota (sin subir por las tablas) y, escondida dentro de una caja, encontrarás la **Z (3)**.

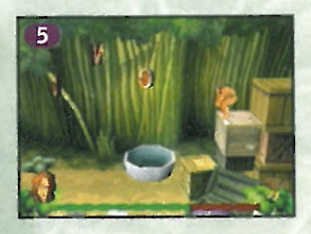
Justo después de la zona donde caen cajas del cielo (y antes de las cajas colgadas), verás una caja rota por la que puedes pasar para retroceder y encontrar el tercer **boceto** y la **A**, escondida dentro de una caja de las que que se mueven.

Al pasar la zona donde ruedan los barriles, verás otra de esas cajas abiertas que te permiten retroceder **(4)** para llegar al cuarto **boceto**.

Después, utiliza las cuerdas para subir al siguiente toldo alto (debajo está la sombrilla que marca el final de nivel) y ve a la derecha. Sin problemas encontrarás la **N (5)** y muchas más monedas.







NIVEL 10: VISITA A LA CASA







No es por ponerte nervioso, pero este es, al menos para nosotros, el nivel más difícil. Los troncos caerán al pisarlos, las águilas entorpecerán tu camino. Con ello te queremos avisar: intenta llegar a este nivel con muchas vidas.

Para comenzar, desde el tronco rodeado por monos llegarás a una rama con el cuchillo, y desde ella, a la izquierda, a otra con la **T (1)**.

Después de pasar la zona de los cocodrilos, utiliza las lianas y llegarás a una zona en la que puedes, o saltar (por el camino de los pinchos) y seguir adelante o dejarte caer.

Déjate caer y retrocediendo, llegarás al primer **boceto**. Justo después, sobre una rama que se cae al pisarla, está la **A**.

Después verás a un rinoceronte. Sáltalo y tírale una fruta por detrás para que se mueva. Cuando se pare utilízalo para subir a la rama que tiene el segundo **boceto (2)**. Baja y repite la operación para llegar a la rama que tiene la **R**. Ahora sigue a ras del suelo hasta que veas otro caimán y el tercer **boceto**.

Retrocede para subir por los árboles; en la parte más alta te espera la **Z (3)**. En las ramas la complicación aumenta: tienes que demostrar que eres el rey de la jungla. Después bajarás.

Con ayuda de los hipopótamos avanzarás hasta un gran acantilado que tienes que escalar. Una vez arriba, salta de nuevo para recoger la **A (4)**. Donde los armadillos ruedan, antes de llegar a dos plantas (que al darlas sueltan frutas), pasarás debajo de una rama. Si logras agarrarte a ella **(5)** bajarás hasta encontrar el cuarto **boceto**. Después encontrarás un viejo puente de madera. Avanza por él lo justo como para saltar atrás, agarrarte a la edificación y encontrar la **N (6)**. El final está al otro lado del puente.







NIVEL 11: ALBOROTO A BORDO

Un nivel distinto, donde Tarzán podrá moverse a su antojo en todos los sentidos.

No intentes recoger las letras en su orden, están descolocadas: La **T** está en la cubierta principal (la alcanzas subiéndote a unas cajas), la **A** y la **N** finales **(1)** están en la cubierta superior de la izquierda (el acceso es sencillo: una escalera). La otra **A** está en la cubierta superior izquierda. Para abrir el acceso a ésta, antes deberás recoger el primer trozo de **boceto (2)** que está al final de un pasillo de la cubierta principal. Y es que a su lado hay una palanca que elevará la caja que no te permite pasar.

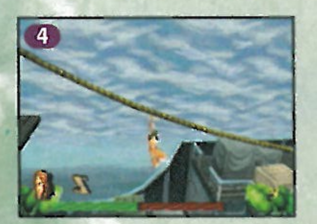
El segundo trozo de **boceto (3)** también se encuentra en la cubierta superior de la derecha. Además, aquí encontrarás una cuerda con la que podrás recorrer desde arriba el barco de un extremo a otro colgándote de ella. Cuando avances por la cuerda tendrás que dejarte caer para recoger la **Z (4)**. Vuelve a subir y ve al final del barco.

Allí encontrarás la **R (5)** y los dos **bocetos** que te faltan.











NIVEL 12: TARZÁN AL RESCATE



Este es un nivel distinto a los demás: sombrío y muy peligroso por la presencia, más que amenazadora, de los humanos.

Para empezar recoge la **T** que está escondida dentro de una de las cajas **(1)** que custodia el rinoceronte.

Después de pasar las



pirañas encontrarás el primer pedazo de **boceto**. La **A** está vigilada por un caimán en la parte izquierda del recorrido.

Después de otro de los estanques repletos de pirañas **(2)** encontrarás el segundo trozo de **boceto**.

Una vez que te subas al elefante, sitúate en la derecha de la pantalla para no dejarte atrás la **R** y un poco más adelante **(3)** la **Z**. Nada más bajar del elefante encuentras el tercer trozo de **boceto**.

Ahora, acaba primero con el hombre que te tira cajas **(4)** para poder eliminar fácilmente al que no te deja avanzar, y salvar así al mono enjaulado (no te olvides de la **A**).

Algo más adelante encontrarás **(5)** el ultimo trozo de **boceto** protegido por dos hombres.

Por último, la **N** la encontrarás junto la sombrilla





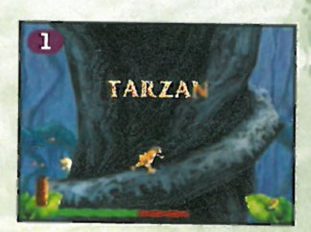
que marca el final de nivel, pero ten cuidado al ir a cogerla: si antes no acabas





con el hombre que maneja la grúa **(6)**, la caja te caerá encima.

NIVEL 13: LUCHA CON CLAYTON



Has llegado al final de la aventura, pero te queda lo más complicado: acabar con Clayton. Para ello tendrás que subir hasta la parta alta de un tronco, corriendo sobre una raíz en forma de escalera de caracol. Si te paras y dejas que te alcance, te empujará y perderás una vida.



La única forma de coger todas las letras a medida que asciendes es girarte y tirarle una fruta. Esto hará que se pare **(1)** para intentar dispararte con su fusil y tú tendrás el tiempo justo para coger la letra. Claro que realmente sólo tienes que seguir este método en las tres últimas **(2)**, las tres primeras son más sencillas de coger.

Cuando por fin llegues arriba, posiblemente con dos o tres vidas menos, empezará el gran combate.

Debes conseguir que caiga al precipicio. Cada vez que logres darle, retrocederá un paso. Con acertarle seis veces acabarás con él. Pero cuidado: sólo podrás darle cuando adopte una pose erguida, con las manos en la espalda. Mientras tanto, lo único que puedes hacer es esquivar sus disparos **(3)** y sus cuchillos.

En cuanto a éstos, una advertencia: normalmente lanza tres seguidos. Entre el primero y el segundo te da tiempo a apoyarte en el suelo y volver a saltar. Pero no intentes hacerlo entre el segundo y el tercero: es preferible que, cuando saltes para esquivar el segundo cuchillo, lo hagas hacia Clayton para que, justo cuando caigas, acabe de soltar el tercero **(4)**.

Otra nota que puede serte de gran ayuda: normalmente completa el mismo tipo de ataques (disparo, tres cuchillos, disparo y cuchillo) antes de que puedas atacarle. Si te lo aprendes, ni te rozará.





FASES DE BONUS

Básicamente hay cinco tipos de niveles de bonificación que te servirán para obtener vidas al acumular monedas. Eso sí, en cada nivel tendrás un tiempo límite que podrás aumentar recogiendo las frutas moradas.

Hay dos niveles en los que recorrerás un río sobre una hoja: ojo con los remolinos.

En los niveles de surf, debes demostrar tus reflejos, pues el juego se vuelve muy rápido.

Cuando cabalgues sobre la cigüeña, presta atención a los planeos y a los saltos.

En el campamento salta sobre las lonas sin caerte.

La fuga de Terk y Tantor es una carrera sobre un elefante, destrozando todo lo que veas.





EL FINAL







Sólo hay una manera de ver el final real de la aventura y esa manera es conseguir un 100% en todos y cada uno de los niveles del juego. Para ello debes recoger todas las monedas, letras y bocetos.

Nosotros los hemos conseguido, claro que el problema es que ahora, ir a ver la película en el cine ya no tiene tanta emoción...

Tomb Raider: The Last Revelation

La gran aventura de Lara

La nueva aventura de Lara Croft se ha destapado como uno de los juegos más importantes de la temporada arrastrando tras de si a miles de fans que quieren disfrutar de las nuevas aventuras de su heroína y conocer aspectos inéditos de su vida privada. Sin embargo, no es un juego fácil. Este nuevo *Tomb Raider* es el título de la saga que más retos presenta para la inteligencia del jugador. Es el *Tomb Raider* más cerebral y por ello es también el que más problemas puede provocar a la hora de resolver sus complejos y retorcidos puzzles. No podemos ayudaros a saltar mejor o tener una puntería más afinada, pero sí vamos a ayudaros, a lo largo de dos entregas, a solucionar sus misteriosos puzzles. Suerte y a por la última revelación de Lara.

ANGHOR WAR

Nada más comenzar coge el **Cráneo Dorado (éste es el secreto 1)** que hay a la izquierda, junto a la escalera. Sigue a Von Croy hasta una sala en la que tendrás que saltar sobre un poco de agua. Antes de hacerlo baja las escaleras, métete en el agua y recoge el segundo **Cráneo Dorado (S2)**. Ahora sube y síguele.

Un poco más adelante aparecerá un jabalí, pero como no llevas ningún tipo de arma tendrás que esquivarlo hasta que Von Croy acabe con él.

Camina un poco más y llegarás a una gran estancia con cataratas en la que tendrás que saltar un par de veces. Antes de hacerlo desciende al suelo, ve hasta el fondo y mira en el rincón de la derecha, allí hallarás otro **Cráneo Dorado (S3)**. Sube por la rampa que hay al principio y haz lo que te dice tu maestro. Engánchate a la cornisa para salir de ahí.

Sigue y aparecerás en una estancia con cataratas y una gran piscina. Salta al agua y bucea hasta el fondo para hacerte con un **Cráneo Dorado (S4)**. También verás un pasadizo sumergido junto a la catarata donde encontrarás un **botiquín** pequeño y otro grande. Vigila el oxígeno y sube a la superficie. Sal del agua por la izquierda de la catarata y verás una palanca cerca, actívala y sigue a Von Croy.

Continúa hasta que estés junto a una escalera tallada en la pared. Empieza a ascender por ella y tira de la palanca que hay en la cima. Baja con cuidado y sigue a Von Croy. Tendrás que engancharte al techo de la forma que se te indica y avanzar hasta cruzar la sala. Llegarás a una zona abierta con dos jabalíes dando guerra. Ve hacia la derecha desde el sitio por donde saliste esquivando a los bichos y encontrarás un pasillo por el que proseguir. Pero antes mira en uno de los rincones cercanos a ese pasadizo para recoger otro **Cráneo Dorado (S5)**. Continúa hasta una pequeña sala con columnas y paredes verdes. En el lado derecho podrás tomar un **Cráneo Dorado (S6)**. Sal por la otra puerta, junto a los pinchos. Cuando salgas otra vez al exterior tendrás que agacharte y meterte por el pasadizo que hay en la pared. En vez de seguir recto, ve a la izquierda cuando puedas y podrás coger el séptimo **Cráneo Dorado (S7)**. Continúa recto y Lara encontrará la mochila que siempre lleva en sus aventuras (emotivo ¿verdad?). Empuja la palanca y sal por donde entraste.

Sigue al arqueólogo haciendo lo que te dice hasta salir a un patio con unas escaleras y dos leones de piedra. En la pared de la derecha, junto al lugar por el que has llegado, hallarás el último **Cráneo Dorado (S8)**. Si la coges, tendrás en tu poder los ocho posibles. Esto hará que ahora Von Croy tome el camino de la izquierda en lugar del de la derecha en una bifurcación que hay un poco más adelante. El camino de la izquierda es bastante más difícil que el de la derecha pero ambos llevan al mismo lugar.

Sigue a tu mentor hasta llegar a una sala con una enorme puerta redonda y una cuerda en lo alto. Si has ido por el camino de la derecha verás una piscina con agua bajo la cuerda y si has seguido por el de la izquierda también verás la piscina pero sin agua, lo que complica un poco la cosa si luego te caes. A la izquierda de la entrada hallará el pasadizo por el que tendrás que pasar agachado. Una vez en la zona superior ve hacia la cuerda y salva la partida. Salta con carrerilla hasta ella para engancharte. Balancéate utilizando el botón R2 y suéltate en el momento oportuno para llegar a la pasarela de enfrente. Tira de la palanca, baja despacio hasta el suelo y continúa por el túnel oscuro.

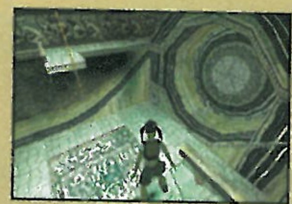
Ahora tendrás que correr contra tu instructor en la Carrera por el Iris por un camino lleno de obstáculos en el que tendrás que utilizar las habilidades que has aprendido.

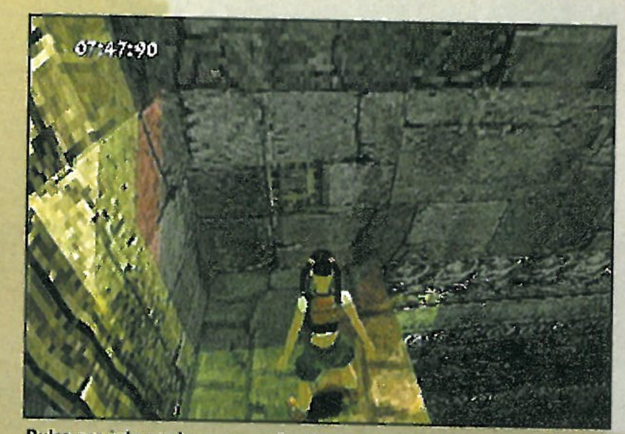
Cuando llegues al final tendrás que pulsar un botón que hay a la derecha de la puerta cerrada junto a la que espera tu mentor.


Hay algunos items que se ven bastante mal, así que busca bien.


Ten mucho cuidado con el oxígeno cuando bucees.


No pierdas el rastro de Von Croy durante el primer nivel.


Aprende a usar las cuerdas. Las utilizarás muchas veces.



Pulsa ese interruptor para acabar la carrera contra tu mentor. Lo que viene después explica parte del follón en el que te verás envuelto.

LA TUMBA DE SETH

Mira a tu alrededor nada más empezar y recoge algunas **bengalas**. Ve junto al tipo de la antorcha, coge la **escopeta** y un **botiquín grande** un poco más abajo.

Sigue por el camino que te va alumbrando hasta un punto en el que puedes elegir izquierda o la derecha. Ve por la derecha, saltando un pequeño agujero, hasta que veas en la pared unas rocas de un tono azulado. Sube a ellas para descubrir una zona secreta donde hallarás un **botiquín pequeño (S9)**.

Vuelve por donde has venido y ve por la izquierda. Aparecerá un perro que debes eliminar rápidamente. Sube por la rampa para coger un **botiquín grande** y ve por el pasillo por donde salió el perro.

Continúa por el corredor hasta una sala cuadrada donde tendrás que matar algunos escorpiones. En la pared de la derecha hay un pasillo que te llevará a otra estancia con un foso lleno de arena. Salta a él y recoge el **botiquín pequeño**. También encontrarás algunos **cartuchos** en un hueco en la pared **(S10)**. Mata a los dos escorpiones y regresa.

Revisa el orificio de la pared de la derecha y encontrarás un **botiquín Grande.** Haz lo mismo con el de la pared de la izquierda y la sala con arena empezará a llenarse. Ve allí y coge del fondo un **botiquín pequeño** y una pieza del **Ojo de Horus**. Regresa junto a tu guía y síguele, sin adelantarle, hasta una sala con cuchillas en las paredes. El guía desactivará la trampa y podrás coger otra pieza del **Ojo de Horus**.


No dudes en usar las bengalas todas las veces que haga falta.


Para descubrir un secreto más, entra en ese hueco de ahí.

Ve a la sala inmediatamente anterior a esta. Sobre un bloque de piedra en el centro de la sala verás una cuerda. Sube a ella y balancéate para llegar hasta la entrada que hay en lo alto para descubrir un nuevo secreto **(S11)**. Para llegar hasta allí tendrás que utilizar el botón de salto al soltarte de la liana.

Sube por la derecha y observa, agachado, el rodillo con cuchillas que recorre la habitación. Ve de frente hasta que te encuentres junto a una pared escalable a la izquierda. Espera a que pase el rodillo y sube a la cima. Rápidamente haz un salto con carrera hasta un hueco en la pared de enfrente donde estarás a salvo del rodillo. Un poco más arriba podrás recoger **bengalas**. Avanza a la derecha hasta el borde de una rampa. Deslízate por ella y salta, hacia la mitad, para engancharte en la pared de enfrente. Sigue un poco más adelante y recoge la **UZI**. Este camino termina junto a la sala con arena que llenaste antes.

Vuelve a la sala de la cuerda, combina las dos piezas del Ojo de Horus y utilízalas en un medallón cercano al bloque de piedra. La pared se abrirá y aparecerán dos perros, acaba con ellos y sigue al guía.


No te adelantes o cortarán a Lara en rodajas muy finitas.


Salta desde la cuerda para llegar a lugares lejanos

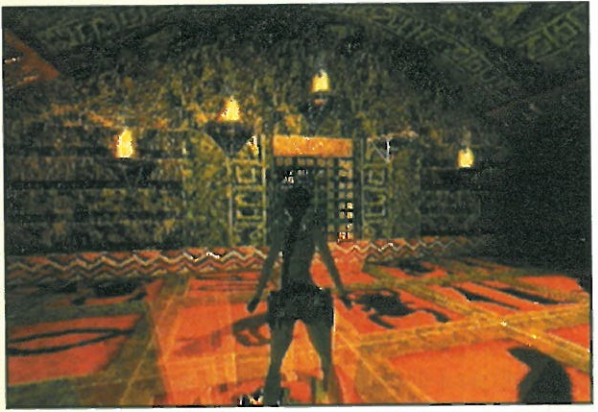
Llegarás a una enorme sala, no te entretengas y sigue al tipo de la antorcha hasta una verja. Da media vuelta y entra en un oscuro corredor con paredes verdosas junto al que has tenido que pasar antes de pararte. Más adelante hallarás un **botiquín pequeño**.

Sigue hasta una sala con agua y continúa por un pasillo en la pared de la derecha. Estás en una sala rectangular con unas extrañas baldosas y una cadena en la entrada. No des ni un paso más allá de la cadena, salva la partida y tira de ella.

Después de que el tipo de la antorcha realice su trabajo verás como algunas baldosas despiden un resplandor. Tendrás que saltar a esas baldosas sin pisar ninguna otra. El orden es el que marca la proximidad de las baldosas. Cada vez que saltes y pises una se encenderá una antorcha al otro extremo de la habitación. Si en algún momento ves que se apagan es debido a que has pisado una baldosa incorrecta y tendrás que volver a empezar.

Puedes cargar la partida o bien puedes retroceder un poco más allá de esta sala hasta dar con otra cadena similar que al tirar de ella reiniciará el puzzle. Junto a esta cadena también podrás coger una **escopeta**. Cuando completes el puzzle podrás recoger las **Arenas Eternas**.

Continúa de frente hasta que salgas a la gran estancia que viste antes, pero esta vez en la zona inferior. Ve a tu izquierda y encontrarás al guía. Sigue tras él hasta una sala con unas inscripciones que harán que huya despavorido. Tú continúa y llegarás a una sala cuadrada. Salta al suelo y recoge unos **cartuchos** y un **botiquín pequeño**. Sube por el otro extremo y coloca Las Arenas Eternas en la estatua.


Si en algún momento se apaga una de las antorchas, tendrás que empezar de nuevo. Ten cuidado y pisa sólo las baldosas con luz.

Da media vuelta y ve a la zona donde está la cabeza de piedra por la que tienes que entrar. Nada más llegar a esa zona ve a la izquierda y, tras subir un par de bloques, verás una reja con ítems tras ella. Sube la pared escalable que hay a su lado y en lo alto hallarás la palanca que la eleva. Baja con cuidado y recoge los **cartuchos rojos y azules (S12)**. Vuelve junto a la palanca de arriba.

Justo en ese sitio, pero al otro lado de la estatua, se oculta un nuevo secreto con más ítems. Para llegar hasta él salta a la frente de la estatua por tu izquierda y de ahí al hueco **(S13)**. Ahora desciende y entra agachado por la boca de la estatua. Camina un poco más para acabar el nivel.

CÁMARAS DE ENTERRAMIENTO

Nada más aparecer Lara en la pantalla salva la partida rápidamente. Te decimos esto porque así podrás llegar a la primera zona secreta de este nivel. Cuando estés deslizándote por la rampa verás un hueco en el techo. Salta en el momento adecuado y agárrate a un saliente. Sube y podrás coger unos **cartuchos (S14)**. Vuelve a la rampa y aterrizarás finalmente en una sala con una palanca.

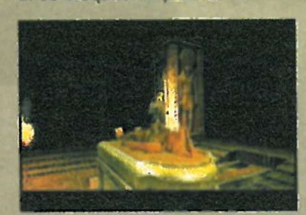

Si no quieres morir ensartado, date mucha prisa en recoger ese objeto del suelo. Luego salta a la izquierda para dar con un secreto.

Tira de ella y salva la partida. Se habrá abierto una verja en el otro extremo, pasa por ella y caerás encima de la **Mano de Orión**. Cógela y salta rápidamente al hueco de la izquierda si no quieres convertirte en un pincho moruno y coge de paso algunos **cartuchos (S15)**.

Sigue por el corredor evitando las trampas de pinchos. En una de las salas verás dos grandes vasijas, utiliza tus pistolas para romperlas y recoge un **botiquín pequeño** de su interior. Más adelante verás un agujero tras una trampa de pinchos. Baja a través de él y verás en la pared dónde colocar la Mano de Orión.

Salta al suelo, recoge un **botiquín pequeño** y regresa al sitio donde estabas. Enfrente de ti verás unas cuchillas giratorias que pasan sobre unos bloques de piedra.


Ahora Lara puede bordear las esquinas. Aprovéchalo.


Esta chica no tiene ni la menor idea de la que acaba de liar.

Tendrás que saltar a esos bloques esquivando las cuchillas para salir de esa habitación por el otro extremo.

Un poco más adelante encontrarás una enorme sala con un sarcófago en la parte central. Revisa los rincones oscuros con una bengala y encontrarás un **botiquín pequeño** y unos **cartuchos**. No te acerques al sarcófago y continúa hasta la siguiente sala.

A la izquierda de la estatua central hay un **botiquín pequeño**. Uno de los pequeños fosos que hay en los rincones conduce a una pequeña sala donde encontrarás otro **botiquín pequeño** y algunos **cartuchos (S16)**.





Vuelve a la sala anterior y acércate al sarcófago. Lara arrancará, sin saber las consecuencias, el **Amuleto de Horus** del pecho de la figura. Ve a la siguiente sala y, sin acercarte mucho a los sarcófagos de las paredes para que no salgan las momias, empuja la estatua central hasta una baldosa de color rojo que hay en esa sala. Tras esto de abrirá un salida dentro de un sarcófago ocupado aún por su "inquilino". Acércate un poco a las momias y saldrán a por ti. Esquívalas y sal de ahí.

Estás en una caverna de color rojizo con un portal dorado al fondo. Dos perros aparecerán cuando estés en la parte central. Acaba con ellos y ve a la izquierda, allí verás unos peldaños de piedra. Hacia la mitad de la "escalera" verás a tu derecha un agujero. Déjate caer y descubrirás un nuevo secreto donde te espera un **botiquín grande (S17)**.

Sigue por los peldaños y ve recto hasta llegar a una pared escalable flanqueada por dos estatuas. Asciende y llegarás a una pequeña sala con dos vasijas, recoge los items que hay en su interior y entra en la sala contigua.

Allí verás un pedestal con **La Serpiente de Oro**. Tómala y se levantarán del suelo un par de momias. Esquívalas y sube por un hueco que hay en una de las paredes. Una vez arriba salva la partida, lo que vine puede ser peligroso.

Resbala por la rampa y aterrizarás en una sala llena de arena. Corre hacia la izquierda (usa el botón de sprint) y resguárdate de los pinchos en el rincón del fondo. Sube a la parte superior y camina hasta que veas un agujero en el suelo. Junto a él hay un **botiquín grande**, cógelo y baja por el agujero hasta el suelo, teniendo mucho cuidado de no caer sobre la antorcha.

Estás otra vez en la caverna roja de antes. Cerca de donde estás hay un puente colgante, crúzalo, mata a los dos perros que aparecerán y sigue hasta llegar a una enorme cámara con pinchos y plataformas. Baja al suelo y sube los dos escalones que hay a tu derecha. Desde ahí puedes saltar a un escalón en la pared contraria utilizando algo de carrerilla. Salta ahora al hueco de la pared un poco más arriba y habrás descubierto otro secreto **(S18)**. Recoge los **cartuchos** y vuelve a los escalones de la pared de enfrente. Avanza un poco y salta al siguiente bloque.

Desde ahí tendrás que tomar carrerilla para llegar a los bloques de tu izquierda, al otro lado de los pinchos. Sube un poco más y verás una palanca, tira de ella y se abrirá una verja en el suelo. Pasa por esa verja y verás otra palanca. Al activarla, la cámara entera girará dejando al descubierto otras salidas. Vuelve a la cámara para comprobarlo y baja con cuidado por el primer agujero que veas, el que está junto a una antorcha. Al llegar a bajo encontrarás la **Mano de Sirius**, cógela y sal de esa pequeña sala por el pasillo.

Escala las paredes que necesites hasta salir de nuevo a la cámara. Sube al escalón más cercano a ti, y de ahí al de enfrente. Deberías tener encima de ti unas estacas, así que agáchate y ve hasta el borde izquierdo de la plataforma. Ponte de pie y desplázate un poco más a la izquierda para saltar con seguridad hasta la entrada que hay enfrente de ti, en la pared. Para bajar por el agujero de esa zona tendrás que tomar un poco de carrerilla y, sin saltar, dejarte caer para agarrarte al lado escalable. Abajo verás una cadena, tira de ella y pasa rápidamente por la verja que se ha abierto esquivando a las momias. Escala la pared y saldrás a la cámara otra vez.

Sube a los bloques que hay en la zona central de la sala y coloca la Mano de Sirius en el hueco que tiene su misma forma. Justo detrás de ti habrá aparecido una cuerda. Agárrate a ella y balancéate para llegar hasta la entrada que está al final de la cámara. Coge el **Talismán del Escarabajo** y continúa por el pasillo, matando algunos perros, hasta salir de nuevo a la cueva roja.

Ve a la zona inferior de la cueva y entra por la puerta dorada. Cuando llegues a una sala llena de arena coloca la Serpiente de Oro y el Talismán del Escarabajo en sus lugares correspondientes. Empezará a caer arena, lo que hará que te eleves poco a poco. Esquiva a la molesta momia hasta que puedas salir por un hueco de uno de los rincones. Corre hacia la luz del fondo y disfruta de una nueva animación.



Esa palanca hará que rote la enorme sala de los pinchos



Un objeto más de los muchos que tendrás que recoger por el camino. Y como todos los demás, son imprescindibles para seguir avanzando.

EL VALLE DE LOS REYES

Prepárate para un poco de acción porque 5 ó 6 tipos te empezarán a disparar. Utiliza tu escopeta para acabar con ellos rápidamente y recoge todos los items que dejen al morir. Sobre todo es importante que encuentres unas **llaves**.

Ahora entra en un hueco, en las rocas, a la derecha de la cueva por donde has salido. Desvelarás un secreto y podrás recoger algunos **cartuchos** más **(S19)**.

Vuelve a la arena y sube a las rocas que hay encima de la cueva, ayudándote con otras rocas a la izquierda de ésta. Ahí arriba podrás coger diversa **munición** y un **botiquín pequeño (S20)**. Desciende y utiliza las llaves en el jeep azul.

Espera a que el jeep verde se vaya y luego sigue su camino pero a cierta distancia. Ten cuidado con las bombas que va lanzando.

Por el camino encontrarás algunos tipos que te dispararán en cuanto te vean. Atropella a los que puedas y no te pares para intentar recibir el menor daño posible.

Cuando pases sobre el primer abismo con el jeep (el que tiene un puente encima), baja del coche y observa las paredes del agujero. Encarámate a una de las paredes del hoyo y desciende hasta estar debajo de un pequeño agujero **(S21)**. Para entrar agachado por el orificio debes soltar el botón X y volverlo a pulsar rápidamente para que Lara se agarre a la pared pero sólo con los brazos. Justo en ese momento es cuando debes subir, pero pulsando L2. Recoge un **botiquín pequeño** y **munición para un lanzagranadas**.

Vuelve al jeep y continúa hasta que se cargue un nuevo tramo.



Tu jeep es el azul. No te ilusiones, no podrás elegir.



Lleva el coche hasta el final del nivel esquivando los precipicios.



Usa el coche para matar a esos tipos. Rápido y sencillo.

Este tramo recibe el nombre de VR5. Estás en una sala con un bloque a tu izquierda y el jeep verde justo enfrente. Baja del coche y coge junto a la pared algunos items. Ahora sigue al otro jeep montado en el tuyo y continúa hasta que llegues a una zona con arena y un andamio a la izquierda.

Ahí subido hay un tipo que no para de dispararte. Échalo abajo con el coche y luego atropéllalo. Antes de salir de esa zona baja del coche y ve a la cueva de salida. A su derecha hay un hueco en las rocas **(S22)** con algunos items. Sube al jeep y continúa tu viaje.

Acabarás llegando a una edificación con varios andamios. Baja del todoterreno y acaba con el enemigo que hay junto al portón. Sube al andamio donde estaba éste y recoge del hueco un **botiquín grande**. Sube al andamio de enfrente y recoge de un sitio similar algunos **cartuchos**.


También puedes derribar algunas estructuras con el jeep.

Camina por ese andamio hasta subir a un bloque. Salta al otro lado y déjate caer por el hueco para estar bajo la pasarela. La musiquita de "secreto descubierto" hará su aparición y encontrarás un **botiquín grande (S23)**.

Desde el lado en el que estás, sube a la parte más alta, recoge junto a la pared un nuevo **botiquín grande** y observa la cuerda que hay justo enfrente. Úsala para llegar al andamio de enfrente. En la pared, pegado al portón, hay un interruptor en alto. Salta y pulsa X para agarrarte a él y abrir el portón. Monta en el jeep y sal de esa zona.


Al otro lado encontrarás el interruptor que abre el portón

Nada más pasar junto a la puerta que acabas de abrir baja y mira en los huecos de las columnas a izquierda y derecha para hacerte con más items. Sube por la rampa con el coche esquivando las bolas con pinchos que rodarán hacia ti. Para justo al final de este túnel y desmonta. Mira en el techo y verás casi a tu lado un agujero en el techo por el que puedes escalar. Una vez arriba del todo, realiza un salto hacia atrás y coge **munición para el lanzagranadas (S24)**.


Intenta esquivar esa bolas de pinchos. Al igual que las bombas que lanza jeep verde, harán que tu barra de vida descienda bastante.

Continúa en el jeep hasta pasar entre dos grandes abismos. Si miras en el de la izquierda verás otro agujero en una de sus caras **(S25)**. Para llegar hasta él tendrás que utilizar la misma técnica que antes. Recoge unas **flechas** y algunos **cartuchos** y regresa al jeep. Continúa hasta salir a una zona desértica.

Al fondo verás al jeep verde, no le hagas mucho caso y recorre la zona hasta que veas una especie de obelisco con unos andamios alrededor. La cueva por la que saldrás de este árido lugar está a su izquierda.

EL TEMPLO DE KARNAK


Esta es la plaza central de este nivel. Pasarás por aquí bastantes más veces de las que crees ya que visitarás estos parajes una vez más.

Delante de ti tienes los restos de la fachada del templo. Busca un hueco por el que subir y saltar a un patio dominado por un obelisco central. Mata a los escorpiones que veas a tiro y recoge el **botiquín pequeño**.

A la izquierda del obelisco verás 3 puertas. Pasa por la de en medio y sube por la pared de la derecha. Subido desde ahí podrás recoger un **botiquín pequeño, cargadores** para la UZI y **cartuchos** para la escopeta. Baja al suelo y déjate caer al agujero de la izquierda. Agáchate y avanza hasta un sala secreta con jarrones **(S26)**. Aquí hay escorpiones que te envenenarán si no tienes cuidado.

Dispara a los jarrones para destruirlos y coge todos los items de su interior. Regresa al patio del obelisco y verás en la muralla un hueco por el que llegar al patio contiguo. Ve hacia la izquierda y encontrarás un agujero en el suelo. Antes de seguir por ahí recoge las **bengalas** cercenas.


Al fondo hay una vasija que descenderá hasta otra sala.

Saldrás a una enorme sala con adornos y columnas. En el medio hay una escalera que desciende hasta un recipiente y a ambos lados hay dos piscinas vacías. Acércate a la izquierda y mira en la pared de ese mismo lado. Entre dos columnas descubrirás un orificio en la pared por el que subir **(S27)**. Allí hallarás **munición** para la UZI y **bengalas**. Vuelve hacia atrás y ve a la piscina del otro lado. Baja, mata al escorpión y coge un **botiquín pequeño**. Sal de la piscina y mira hacia arriba para descubrir un tramo del techo de distinto color. Salta hacia él y pulsa X para engancharte en plan mono.

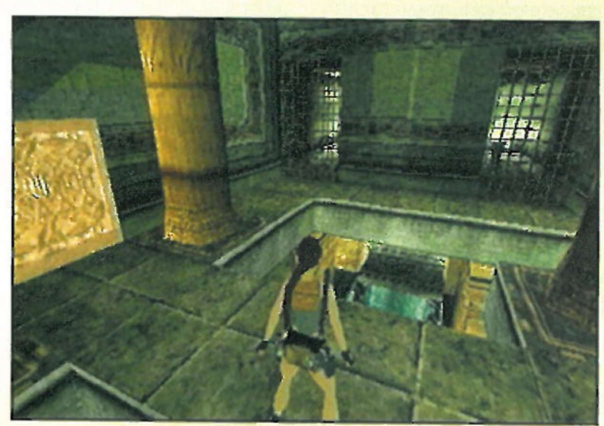
Cruza por encima de la piscina y activa el interruptor que allí hay. Justo a tu espalda se habrá abierto una compuerta con otro interruptor. Al activarlo, el recipiente que hay al final de las escaleras centrales bajará, dejando un agujero por el que puedes llegar a una nueva estancia con dos estatuas a los lados. En un pedestal pegado a la pared podrás coger un **botiquín grande**. En la pared de la derecha hay un orificio en alto por el que podrás pasar arrastrándote. Continúa por esos túneles hasta que salgas al patio anterior sin olvidar recoger unas **bengalas** por el camino.

Regresa al patio del obelisco y entra por la puerta que hay a la derecha. Sigue por el único camino posible y llegará un momento en el que Lara mirará hacia arriba. No hagas caso a eso de momento y tírate al pozo con agua que hay al fondo.

Bucea y encontrarás unas **bengalas**. Sal a tomar aire y vuelve a sumergirte para pasar por un pasadizo de una de las paredes del pozo. Abre un compuerta pulsando X y sigue hasta que veas un hueco en el techo. Por ahí podrás tomar aire y darás con una nueva zona secreta **(S28)**. Recoge las **flechas** y vuelva al agua.


Cuando no sepas que hacer, mira al techo y... ¡sorpresa!


Si Lara mira hacia arriba será por algo. Luego irás por ahí.


Esas dos verjas se abren con los interruptores que hay a ambos lados de la sala. En una de ellas hay un objeto de gran importancia.

Sigue por donde ibas y verás en una pared a la izquierda una grieta muy estrecha por donde es difícil entrar, si pasas por ella vigila bien tu oxígeno. Tras ella hay una sala secreta con varios items **(S29)**.

Sal a la superficie por el pozo por donde te sumergiste y súbete a un bloque que hay al lado de una columna. Desde ahí podrás subir a la zona a la que Lara miraba antes. Recoge algunos **cartuchos** y activa los dos interruptores que hay en las paredes para que se abran las verjas que hay en la pared. Ahora podrás coger del hueco de la izquierda unos items y del de la derecha la **Vasija Funeraria 1**.

Regresa a la habitación de las dos estatuas, a la que bajó el recipiente. A ambos lados de este hay dos pasadizos. Justo en la entrada de estos pasadizos hay unos huecos donde podrás colocar la Vasija Funeraria 1 (el hueco correcto es el que está a la izquierda del recipiente, con el pedestal a tu espalda). Antes de colocar la vasija sigue por ese pasadizo hasta una habitación con agua. Bucea en ella y descubrirás varios items.

Ahora sí, coloca la vasija en su sitio para que se abra un puerta en una habitación que ya conoces. Ve hacia ella para terminar, de momento, con este nivel.

LA GRAN SALA HIPÓSTILA

Sal de ese agujero y continúa hasta una zona abierta con unos bloques de piedra. Sobre uno de ellos encontrarás unos **cartuchos**. A la izquierda, junto a unas columnas, verás unas **bengalas** y un **botiquín pequeño** custodiados por dos escorpiones.

Ahora ve a la derecha y entra en una sala con columnas y, sobre éstas, unas pasarelas. Al fondo a la derecha hay unos huecos por donde podrás subir hasta ellas.

Además de varios escorpiones, verás diversos items con los que llenar un poco más tu mochila. Para desplazarte hasta algunos de ellos tendrás que engancharte al techo y avanzar colgado. Baja al suelo y sal de esa sala por el pasillo del fondo.

Tras un corta animación tendrás que saltar utilizando la carrerilla, a un agujero muy profundo. Sigue tu camino pasando por una zona abierta con rocas y entrando en otra estancia.

En esta nueva sala verás unos **cargadores** para la UZI y un **botiquín pequeño**.

Sal por la otra puerta y acabarás este corto nivel.


Las asideras te permitirán llegar a sitios que creías inalcanzables.


Ese es tu mentor Von Croy, y parece que te guarda rencor.


Afina mucho el salto si no quieres partirte el cuello.

EL LAGO SAGRADO

Avanza y llegarás a una zona abierta. Mantente alerta porque te atacarán dos cocodrilos y dos murciélagos cuando avances un poco. Recoge un **botiquín pequeño** y ve hacia la izquierda.

En una de las paredes verás un orificio por el que podrás pasar arrastrándote. Recoge las **bengalas** y entra en el túnel que hay a la derecha.

Aparecerás en un área abierta, con unos obeliscos en el medio y rodeados de agua. Mata a los dos escorpiones que por ahí rondan y tírate al agua. Recoge del fondo unos **cartuchos** y un **botiquín pequeño**. Regresa a la zona anterior, donde te enfrentaste con los cocodrilos, y tírate al lago central donde también te esperan otros dos lagartos, esquívalos para matarlos después en tierra firme.

Bucea hasta llegar a la orilla contraria. Sal y busca una entrada de color verde que da a una cueva. La cueva tiene como inquilinos a dos molestos murciélagos que no tendrás problemas en eliminar.

Al fondo hay unos escalones que descienden por debajo de la sala. Baja hasta que estés al borde de una estrecha rampa. Deslízate por ella lo más centrado posible y sin tocar el mando caerás en una plataforma junto a un tubo o caño de bambú. Asciende por el tubo hasta que estés a la altura de otro tubo similar.

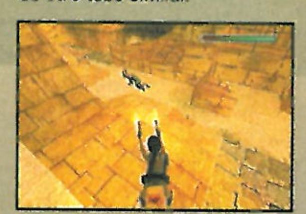
Debes colocarte de espaldas a él y pulsar el botón de salto. Lara efectuará una voltereta hacia atrás y caerá junto al otro tubo. Continúa subiendo y salta, también de espaldas, a una plataforma que hay junto a la pared.

Una vez en ella descubrirás un orificio en la pared por el que llegarás hasta a una sala con una cadena. Tira de ella y se abrirá una verja en el lago principal. Vuelve a los tubos de antes y baja hasta la base del primero. Desde ahí salta a un pozo con agua que hay más abajo. Recoge del fondo unas **bengalas** y un **botiquín pequeño**. Continúa buceando hasta salir al lago.

Entra por la verja que se ha abierto y mata a los dos nuevos cocodrilos que hay dentro. Sal a la superficie por una de las dos orilla posibles y coge un **botiquín pequeño** y **cartuchos** para la escopeta.

Regresa al agua, en la pared contraria a la verja que has abierto hay una palanca de la que deber tirar. (La perspectiva cambiará).




Acaba con los cocodrilos desde una posición bien alejada.


No te preocupes por esos obeliscos. Luego volverás.


Cuando te deslices por ahí, no aprietes ningún botón ni toques las direcciones para caer sobre la plataforma. Si no, te despeñarás.

Hecho esto se abrirá una escotilla en el fondo. Pasa por ella y abre un puerta. Bucea por el oscuro pasillo y cuando se bifurque coge el camino de la derecha. Podrás hacerte con un **botiquín grande** y respirar.

Ahora vuelve a sumergirte y ve por el otro camino, el cual termina en una sala con un espejo. Acércate a él y verás reflejada una salida oculta en el techo. Debes fijarte muy bien porque es difícil de ver. Sal por ahí (atravesando el techo falso) y sube para coger, un poco más adelante, la **Vasija Funeraria 2**. Tras esto se abrirá una verja en el fondo del lago principal por la que tendrás que abandonar el nivel.


Tira de esa cadena y se abrirá una verja en el lago principal.


Observa bien el espejo y verás la salida a la izquierda.

EL TEMPLO DE KARNAK II

Sal a la superficie y sube algunos escalones. Aparecerás en una sala con columnas y agua a tu derecha. Avanza y entra en el primer pasillo que veas a tu izquierda. Al fondo, y a al igual que antes, podrás colocar la Vasija Funeraria 2.


Antes de usar esa estatuilla tendrás que combinarla.


Ahí debes colocar la Vasija Funeraria 2. Igual que antes.

Esto hará que el agua se congele y puedas llegar sin problemas hasta el fondo de esa sala. Hazlo y sube los escalones.

Junto a la estatua encontrarás unos **cargadores de UZI**. Justo al lado hay un pasillo, ve por él y al final podrás subir por la izquierda o por la derecha. Sube por el lado que quieras porque da igual.

Verás dos balcones desde lo que asomarte a un pequeño lago con dos obeliscos. Aprovecha ese lugar para acribillar a tiros a los cocodrilos que hay en el agua. Luego tírate a ella y coge del fondo y de la orilla algunos **cartuchos**. También verás bajo el agua un pasadizo. Avanza por él hasta llegar a un interruptor, púlsalo y una animación te mostrará como los objetos que hay entre los obeliscos quedan al descubierto. Estos objetos son **La Diosa del Sol** Y la **Llave de la Sala Hipóstila**.

Una vez en tu poder debes tomar el camino que ya conoces hacia la Gran Sala Hipóstila. Ten cuidado porque encontrarás algunos lacayos de Von Croy por el camino.

LA GRAN SALA HIPÓSTILA II

Sube por el lado izquierdo y sal al patio exterior. Aparecerá por primera vez un tipo de enemigo que te dará en el futuro más de un problema. Se trata de un ninja bastante rápido, y que para colmo es capaz de desviar tus disparos con su espada. Para matarlo enfunda tu arma y él dejará de girar la espada. En ese momento debes sacar la escopeta rápidamente y acabar con él de un par de disparos.

Recoge la **munición de UZI** que dejará tras él y entra en la sala con columnas que hay a la derecha. Continúa hacia adelante hasta que veas el agujero que ya saltaste antes. Evítalo de nuevo y en el siguiente patio verás un orificio en la pared por el que podrás pasar agachado. Sigue por el pasadizo y al final podrás usar en una cerradura la Llave de la Sala Hipóstila. La puerta que hay a tu lado se abrirá y podrás pasar a una sala alargada con columnas.

Aparecerán dos ninjas como el de antes. Tras acabar con ellos no olvides recoger su **munición**. Ahora pasa la sala contigua. Puedes hacerlo por una apertura en lo alto o por una entrada a la altura del suelo. Mata a un nuevo ninja y recoge unos **cartuchos** que hay cerca y un **botiquín grande** que hay en un hueco en la pared.

Pasa a la siguiente sala y recoge unas **bengalas**. Busca unos bloques con los que subir a las pasarelas de arriba. Una vez allí mira arriba y verás unas asideras a las que agarrarte. Ve enganchado hacia el fondo de la sala para pulsar un interruptor.

Una pasarela en la sala anterior se elevará dejándote el camino libre. Regresa a esa sala y usa las asideras para llegar hasta la pasarela que has desplegado. Llegarán otros dos ninjas, no dudes en matarlos y recoge unos **cargadores** de UZI junto a la pasarela. Sube a la zona superior y anda un poco de frente hasta ver una gran bola de piedra.

Dispárale con tus pistolas y caerá al suelo abriendo un boquete. Baja hasta el agujero con cuidado y verás un pequeño hueco con unos **cargadores** de Uzi y un pasadizo. Sigue por éste último y gira la primera a la izquierda.

Estás en una sala con una pirámide de cristal sobre un bloque de piedra, tres salidas y una cadena. Sube por la salida de la derecha y estarás en una sala verdosa con un extraño mecanismo en lo alto. Coge los **cargadores** de UZI y sal a la sala de la pirámide. Ahora pasa por la abertura central y coge unos **cartuchos** y unas **bengalas**. Vuelve al pasillo que te llevó a la pirámide y sigue recto. Al final verás un hueco en el techo con una pared escalable. Sube por ella y saldrás a una sala rojiza con un mecanismo en el medio. Si sales de esa habitación encontrarás otras dos salas con mecanismos iguales.

Esos mecanismos se pueden girar, al hacerlo alinearán los tres artefactos que hay en la sala de la pirámide de cristal.

Para conseguirlo gira el primero una vez, el segundo dos veces y el tercero una vez. Regresa a la pirámide de cristal y tira de la cadena metálica. Tres rayos láser fulminarán la pirámide y podrás coger el **Disco del Sol**. Ahora sólo resta salir de ahí por el agujero en esa misma sala.


Esos tipos son duros de roer. Son capaces de desviar todo lo que le lances con una facilidad insultante.


Esos rodillos harán girar los artefactos de la sala anterior.


Y ese de ahí es el espectacular resultado de alinearlos.

EL LAGO SAGRADO II

Avanza hacia adelante hasta la salir a una zona abierta que ya conoces. En el medio verás dos obeliscos rodeados por agua y entre ellos un extraño artefacto alargado. Ponte junto a él y combina La Diosa del Sol con el Disco del Sol para obtener el **Talismán del Sol**. Ahora utilízalo en la cosa alargada. Tras una espectacular escena se abrirán tres puertas. Mata al escorpión que anda por ahí y pasa por la de la izquierda.

Baja al agua utilizando el palo. Recoge del fondo la **munición** y un **botiquín pequeño**. También verás un pasadizo acuático con una puerta. Ábrela para descubrir un secreto **(S30)** y recoger del final algunas **flechas**, **cartuchos** y un **botiquín grande**. Sal de esa zona mediante el tubo (recogiendo arriba unas **bengalas**).

Vuelve al lago de los obeliscos, y entra esta vez por la puerta de la derecha para coger un **botiquín grande**. Finalmente entra por la central para salir a una zona con columnas.

En la pared de la izquierda hay un hueco al que puedes subir para coger un **botiquín pequeño**, unos **cargadores** de UZI y unos **cartuchos**.


Aquí podrás sumar un secreto más a tu lista, y ya van...

Ahora busca en la zona central de la sala unos bloques de piedra a los que subir y que te permitirán engancharte a las asideras de arriba.

Acércate a un hueco rectangular que hay en la pared y, cuando estés al lado, suelta X para volver a pulsarlo rápidamente y así engancharte al filo. Sube agachado y mata a los murciélagos. Continúa y sube primero por la izquierda para coger un **cargador** para la UZI. Baja y sube esta vez por la derecha.



En más de una ocasión tendrás que combinar varios objetos

Ahora tienes que saltar al hueco de tu izquierda y después caminar un poco para dejarte caer a la pasarela. A tu izquierda podrás ver un hueco por el que debes subir. Pasa a la sala contigua y mata a los 2 murciélagos que hay dentro. Déjate caer con cuidado a la habitación de abajo y entra en una pequeña sala donde podrás recoger algunas **bengalas** y **munición** para la UZI. Sal de esa sala hacia la luz del sol y camina de frente hacia la salida.


No te confíes con este salto. Si caes, tendrás que dar un pequeño rodeo. Afortunadamente, el sistema de salto es bastante fiable.

LA TUMBA DE SEMERKHET


De las tres puertas marrones que hay en esta habitación, sólo podrás abrir esta. Para ello pulsa el botón X frente a la puerta.

Dispara a los dos jarrones que tienes delante y coge de su interior un **botiquín grande** y unos **cargadores** de UZI. Ahora anda un poco y deslízate por la rampa de delante.

Nada más aterrizar aparecerá una oleada de escarabajos que mermarán rápidamente tus energías si te dejas atrapar. Para evitar esto corre y salta a las barras que hay en el techo. Avanza colgado hasta llegar a una sala con un palo en el medio. Agárrate a él y baja un piso.

Abandona el tubo y dispara a las vasijas de esa habitación para hacerte con un **botiquín pequeño**. También verás una antorcha con la que podrás iluminar un poco tu camino.

Vuelve al palo y continúa bajando hasta el fondo. Un nuevo grupo de escarabajos aparecerá en esa sala. Mientras los esquivas como puedes, debes activar los 3 interruptores que hay en las paredes y que harán que se





abra una puerta en el piso de arriba. Sube hasta ella y crúzala para ver tres paneles de diferente color en las paredes. Pulsa X junto al de la izquierda y se abrirá. Déjate caer un poco más adelante y aterrizarás en una especie de balcón desde el que puedes ver algo parecido a un tablero de ajedrez.

Salta a la cornisa de tu izquierda y encontrarás una escalera negra en la pared. Ésta te permitirá a descubrir un secreto más **(S31)**.

Vuelve a la cornisa de antes para entrar por una puerta que da a un pasillo. Ve por la izquierda hasta que al final veas una escalera en la pared. Sube por ella y avanza hasta dar con una enorme y oscura sala. Mata a los dos perros que te esperan y ve al fondo. Allí hallarás 3 fogones que salen de unos orificios en la pared. Espera a que se vayan apagando y examina los orificios. El de la izquierda y el de la derecha ocultan un **botiquín pequeño** y el central un interruptor que hará que se abra a tu derecha una salida.

En esta nueva sala verás una pequeña piscina y más fogones a tu izquierda. Salva la partida porque no es difícil quedar achicharrado en esta zona.

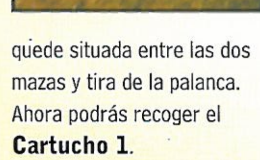
Examina los orificios desde los que salen las llamas y una jaula hará aparición en la sala anterior. Para salir de ahí tendrás que examinar todos los fogones y luego engancharte a las barras que hay en techo.

Sube a la jaula y desde ahí salta a una pasarela en la zona central. Activa el interruptor tras el fogón y una escena te mostrará 3 llamaradas que se apagan. Antes de bajar al suelo, camina hasta el borde de la pasarela. Gira la cámara y descubrirás en uno de los laterales una escalera en la pared. Para poder agarrarte a ella tendrás que realizar un salto lateral hacia el lado inclinado y luego agarrarte al filo.


Aunque parezcan fichas de ajedrez, el juego es diferente.


Sé apaciente cuando estés delante de fogones como éstos.





Avanza por la escalera hasta un hueco secreto con algunos **cartuchos** y un **botiquín pequeño (S32)**.

Ahora sí, baja al suelo y ve a los fogones que has apagado, justo al final de una rampa. Coge **Las Reglas del Senet** de encima de un pedestal y verás como se abre una trampilla junto al tablero de ajedrez. Sube por ella y estarás en el balcón de "control" de tus piezas.

Para jugar tendrás que pulsar X junto a los palitos que hay en la pared y luego pisar una de las 3 baldosas de colores que hay al lado. Éstas harán que se muevan tus piezas en el tablero de abajo.

Tu misión es llevar tus fichas al extremo izquierdo del tablero antes que tu oponente "fantasma". Como en todo juego puedes ganar o perder. Si ganas tu camino hacia la salida del nivel será corto y fácil. Pero si pierdes será todo lo contrario, aunque podrás descubrir 5 secretos más

Cuando ganes la partida

verás como aparecen unas estructuras metálicas en el tablero a las que podrás subir.

Salta a ellas y avanza hasta una salida en el otro extremo de la sala. Baja por cualquiera de las dos escaleras que hay a los lados y continúa hasta que estés junto a una gran puerta. Ésta se abrirá al acercarte y aparecerán dos perros. Mátalos y baja unas nuevas escaleras. Ve rompiendo los jarrones que veas y podrás llenar un poco más tu mochila.

Cuando llegues al final de la escalera sigue por un pasillo a la izquierda y déjate caer por un agujero. Aterrizarás en un pasillo en el que empezarán a caer escarabajos, así que corre al palo que hay al fondo y sube por él. Rompe los dos jarrones que hay en esta sala y recoge más items.

En la siguiente sala verás como tres rayos de luz se reflejan en unos espejos para iluminar un piedra encima de un bloque. Sal de esa sala por la salida de enfrente y encarámate al palo. Sube un poco y verás que puedes saltar a dos habitaciones.

En la que tiene dos cofres podrás coger algunas **flechas**. Ahora entra en la otra y encontrarás 3 piezas de ajedrez de distintos colores y 3 rayos de luz. Empuja las figuras hacia los rayos de luz hasta que queden encima de las baldosas de su mismo color. Vuelve a la sala de los 3 espejos y mata a dos perros. En el medio de la sala se habrá abierto un agujero por el que debes bajas. Arrástrate un poco por el pasadizo y acabarás por fin este nivel.

Tu derrota en la partida

hará que se abra en el suelo un agujero. Antes de saltar es recomendable que salves la partida. Empezarás a resbalar por una serie de rampas.

Cuando llegues al final de la tercera salta y agárrate a la entrada de una habitación **(S33)**. Recoge algo de **munición** y un **botiquín pequeño** y regresa a las rampas. Al final encontrarás un palo por el que bajar.

Recoge los **cargadores** de la UZI que hay a mitad de bajada y continúa hasta el fondo. Estás en una enorme sala con cuerdas colgando del techo. A tu izquierda hay un bloque al que puedes saltar para subir algunos escalones.

Llegarás a una sala con una palanca, dos mazas en lo alto y, al fondo, una figura dorada. Arrastra la figura hasta que quede situada entre las dos mazas y tira de la palanca. Ahora podrás recoger el **Cartucho 1**.

Da media vuelta hasta la sala de las cuerdas. Justo enfrente de ti, pero un poco más abajo hay una puerta que conduce a un **botiquín pequeño** y unas **flechas (S34)**. Ahora salta hasta el suelo con cuidado y sube por una escalera que hay en la pared.

Cuando estés a la altura de un portón marrón, dobla la esquina y baja. En la pared de tu izquierda podrás ver un estrecho orificio por el que debes pasar. Al final encontrarás una sala con mazas parecida a la anterior pero sin palanca. Acerca la pieza metálica a las mazas y éstas la destrozarán automáticamente. Recoge del suelo el **Cartucho 2** y déjate caer al suelo.

Acaba con los dos perros que rondan por ahí y entra en una pequeña habitación donde hallarás algunos **cartuchos** y un **botiquín pequeño**. Ahora regresa a la sala anterior, la de las cuerdas, y salta al suelo.

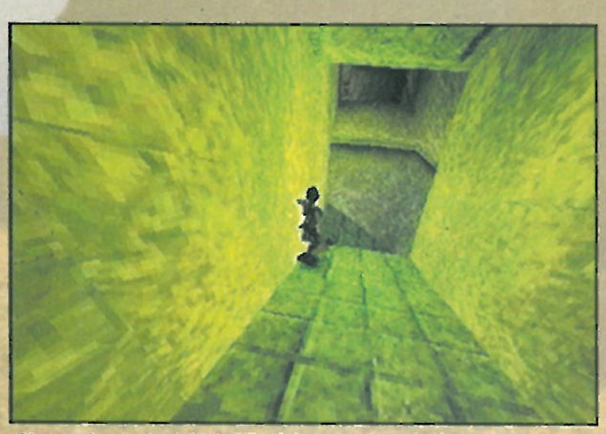
Verás dos enormes puertas, consulta la brújula y acércate a la que está al Este. Combina los dos cartuchos en tu inventario y obtendrás el **Cartucho de Ba**. Utilízalo en el panel dorado que hay a la izquierda y se abrirá la puerta.

Tras ella verás dos nuevas mazas y otra pieza de oro. Lo malo es que el camino por el que debes arrastrarla está cubierto de fogones. Para apagarlos momentáneamente mira en la pared que hay a la derecha de la entrada y verás un interruptor. Salta hasta él y actívalo y cuando llegues al suelo corre en la dirección contraria hasta unos palos. Sube rápidamente y arrastra la pieza de oro. Cuando las mazas hagan su trabajo podrás recoger el **Cartucho de Ra**.

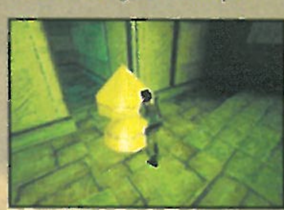
Vuelve a la sala anterior y colócalo en la otra puerta grande de la forma que antes. Sube algunos escalones y llegarás a una estancia con una antorcha en el medio y un espíritu de fuego alrededor. Nada más verte irá a por ti. Para acabar con él debes volver a la sala donde conseguiste el Cartucho de Ra y tirarte al agua.

Cuando estés de nuevo en la sala de la antorcha, baja y ve por la rampa que hay a la derecha. Llegarás por ese pasillo a una habitación con una palanca en el medio. Tira de ella y aparecerá otro espíritu, pero esta vez de hielo. Utiliza la misma táctica que antes para librarte de él.

Vuelve a la sala de la antorcha y sube a las cuerdas



¿Ves ese borde de delante? Tendrás que saltar rápidamente si quieres llegar hasta él y dar con un secreto más de este nivel.



Arrastra la pieza dorada hasta que esté entre los dos mazos.



Si no te das prisa esos escarabajos te hará papilla.

que cuelgan del techo. Utilizándolas puedes ir de frente hasta un nuevo secreto **(S35)**, pero por donde debes seguir tu aventura es por un camino a la izquierda.

Para saltar de cuerda en cuerda balancéate y aprieta el botón de salto. Cuando llegues a esa pasarela de la izquierda avanza hasta que veas un palo. Salta con cuidado hasta él y sube. Colócate de espaldas al pequeño saliente de la pasarela de arriba y salta de espaldas para caer sobre él. En una pared cercana hay un interruptor al que debes saltar para activarlo.

Vuelve junto al palo y sube de nuevo al saliente. Ve por el lado izquierdo de la pasarela para hallar un panel en el extremo. Examínalo y hallarás una **antorcha**. Baja con cuidado y enciende la antorcha en el fuego de la sala contigua. Hecho esto deberás encender las dos que están apagadas en la misma sala de donde recogiste la tuya, pero en el piso inferior.

Se abrirá un agujero en el suelo junto a ti por el que tienes que bajar **(S36)**. En este pasadizo encontrarás unos aros con cuchillas que se abren y se cierran. Para esquivarlos utiliza el sprint y el botón de salto para hacer una voltereta rápida. Terminarás llegando a una sala con muchos pedestales, y encima de estos varios items.

Cuando los cojas aparecerán los molestos escarabajos de los que debes huir rápidamente. Regresa junto al palo de antes y salta otra vez a la pasarela. Enfrente deberías ver una puerta en la pared. Pasa por ella. Continúa por un orificio en la pared hasta un pequeña sala con dos rampas y un agujero en lo alto. Date media vuelta y usa la visión nocturna de los prismáticos en la pared oscura. Descubrirás un interruptor que, al tirar de él, hará que aparezca una estructura metálica justo a tu lado. Sube a ella y de ahí al orificio del techo **(S37)**. Recoge todos los items y baja a la estructura metálica otra vez.

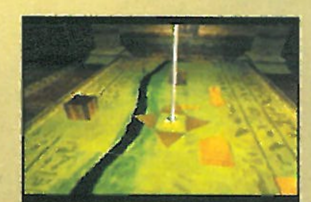
Ahora pasa por la salida de la pared y continúa hasta que acabes el nivel.


Para activar las mazas debes tirar de la palanca de al lado.


Enciende las dos antorchas de la pared y conseguirás que se abra una trampilla en el suelo. Tranquilo, ya falta menos para acabar.

EL CUSTODIO DE SEMERKHET


Tira de la rueda y se abrirá la puerta del fondo a la derecha. Usa el botón de sprint para llegar a tiempo y pasa agachado.


Una muestra de lo avanzados que estaban los egipcios.


Procura que no te pille junto una pared o acabará contigo.


Haz de cebo de nuevo para hallar la salida del nivel.

Tírate por el agujero que hay a la derecha del altar. En este pasadizo verás más trampas de cuchillas como las que has encontrado un poco antes. Al final saldrás a una habitación con un enorme mapa en el suelo.

En la pared de la izquierda hay un hueco por el que salir arrastrándose y así llegar a otra sala. Delante de ti hay un rueda que al tirar de ella por el lado derecho, abrirá un puerta que hay un poco al fondo, pegada a la pared. Lo malo es que ésta empezará a cerrarse poco a poco. Tendrás que correr hasta ella por las pasarelas sin caer al suelo, aunque si caes podrás volver a subir por un agujero en una pared.

Cuando corras hacia la puerta utiliza el sprint para que te dé tiempo y no te atraviesen unos pinchos que salen del suelo.

Nada más cruzar el portón sigue corriendo hacia el altar del fondo porque sigue habiendo cuchillas bajo tus pies. Acércate al altar y coge el **Vraeus de Oro** poniéndote de espaldas a la antorcha de la pared.

Regresa a la habitación del mapa y busca en una pared un hueco donde colocar el Vraeus de Oro. Un extraño artefacto dejará al descubierto sobre el mapa la **Llave del Guardián**. Colócala en un símbolo en la pared de la derecha y se abrirá una trampilla.

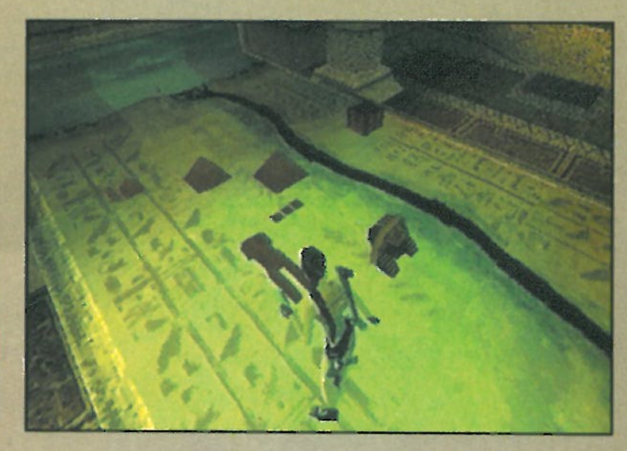
Salta por ella y caerás a un largo pasillo con una puerta cerrada en el extremo de la izquierda. Avanza hacia la derecha hasta que encuentres un **botiquín pequeño** sobre una pequeña elevación. Ahora mira hacia arriba y verás unas asideras donde poder engancharte y avanzar hasta que encuentres a tu izquierda un hueco en la pared, que no es otra cosa que un nuevo secreto **(S38)**.

Introdúcete arrastrándote y avanza hasta una sala con unos fogones en la parte inferior. Cada orificio en la pared esconde un ítem. Ya sabes cómo debes actuar.

Regresa al pasillo y sigue por donde ibas antes hasta encontrar un palanca. Tira de ella y, de repente, saldrá una especie de toro justo delante de ti. Debes evitar en lo posible sus embestidas porque quitan bastante vida. Por cierto, no te molestes en dispararle porque sólo le harás cosquillas.







Entra por la puerta por donde salió la bestia y corre por el pasillo hasta una sala cuadrada.

Recoge del suelo un **botiquín pequeño** y mete la mano en el agujero de la pared para obtener una **antorcha**. Regresa sobre tus pasos hasta que encuentres en esa mismo pasillo un antorcha encendida en la que prender la tuya.

Vuelve a la sala donde la encontraste y enciende las otras dos antorchas que hay en las paredes. Esto hará que se abra un puerta secreta en la pared **(S39)**.

Tras esa puerta hay una sala con varios pedestales bajo unos items. Ten mucho cuidado al cogerlos porque se irán activando unas trampas de cuchillas poco a poco.

Vuelve al pasillo principal y acércate a la puerta que viste cerrada a la izquierda nada más llegar al nivel. Deberás actuar de cebo para que el toro arremeta contra la puerta y la eche abajo. Calcula bien y apártate en el último segundo.





La sala a la que conduce esa puerta tiene tres interruptores en las columnas. Pero para activarlos tendrá que ser el toro quien lo haga con sus embestidas. Haz de nuevo de cebo y conseguirás que se abran dos puertas en esa estancia.

Ve primero por la de la derecha para llegar a la planta de arriba. Desde aquí podrás acceder a varias salas con items y trampas de pinchos descubriendo de paso un nuevo secreto **(S40)**.

Regresa a la planta inferior y ve esta vez por la puerta de la izquierda para acabar con este nivel.



No hay posibilidad de que te equivoques a la hora de colocar los objetos en su lugar correspondiente. Sólo entran en su sitio.

FERROCARRIL DESIERTO

A tu derecha verás una palanca, tira de ella y se abrirá delante de ti una puerta. Salta hasta el siguiente vagón y examina los compartimentos para recoger algunos items. En ese momento aparecerá un ninja con malas intenciones, así que no dudes en acabar con él.

Continúa hasta el siguiente vagón donde tendrás que acabar con dos ninjas más. Salta al vagón de delante y, de ese, al siguiente. Para subir a este último deberás encaramarte a las escaleras que hay en el exterior y subir al techo.

Cuando te ataquen los ninjas y acabes con ellos, baja por la escotilla por la que salió uno de ellos. Coge algo de **munición** y sube de nuevo para saltar al siguiente vagón.

Verás que éste tiene una lona verde por la que aparentemente no se puede andar. Lo que debes hacer para cruzar el vagón es descolgarte por uno de los lados y avanzar lateralmente hasta el otro extremo.

Continúa por el siguiente vagón matando a un ninja. Cuando llegues al final, descuélgate por el borde del vagón manualmente para entrar a él y coger algunos items **(S41)**. Para volver al techo deberás utilizar la escalera que hay junto a la entrada.

Una vez en lo alto descuélgate por el lado derecho del vagón y podrás entrar por otra puerta. Justo aquí encontrarás la **palanca**, entre otros items, que te permitirá abrir algunas puertas y cajas en el futuro. Ahora deberás regresar hasta el vagón que va antes del de la lona azul.

En un interior podrás ver una caja que podrás abrirla con la palanca **(S42)**. Ahora ve al primer vagón, donde comenzaste el nivel.

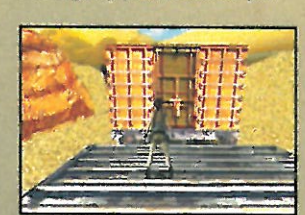
Usa la palanca en otra caja **(S43)** y en el mecanismo roto para abrir la puerta por la que finalizarás el nivel.



Algunas cajas ocultan jugosos items en su interior.



Estos ninjas son capaces de todo con tal de acabar contigo.



Si no quieres morir al instante, salta con cuidado a las escaleras



Como podrás comprobar por ti mismo, no hay ninguna situación infranqueable durante el juego. Es cuestión de ingenio.

ALEJANDRÍA

Avanza recto hasta que veas un rincón oscuro. Desenfunda tus pistolas y acaba con los escorpiones que saldrán a por ti. Ahora recoge el **botiquín pequeño** y sigue por el pasillo de la izquierda.

Llegarás a una gran plaza con una fuente en el medio. Dispara al tipo que intenta huir y ve a un callejón que hay a la izquierda de la fuente. Verás una moto tras una verja y unos **cartuchos**. Coge estos últimos y olvida la moto por el momento.

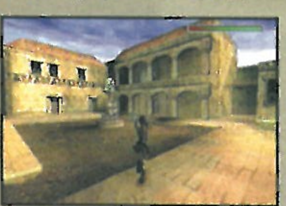
Cerca de ahí, bajo unas columnas verás una puerta que puedes abrir pulsando X. Sube las escaleras y comenzará una escena en la que un amigo de Lara dará más datos sobre el follón que se ha organizado.

Examina la habitación y podrás recoger algunos items. Entre estos hay un **visor láser** que podrás acoplar a la ballesta.

Ahora sal al balcón y ve hacia el extremo de la izquierda.

Salta a la cornisa del edificio de enfrente y fíjate en la fachada del que tiene el tejado naranja.

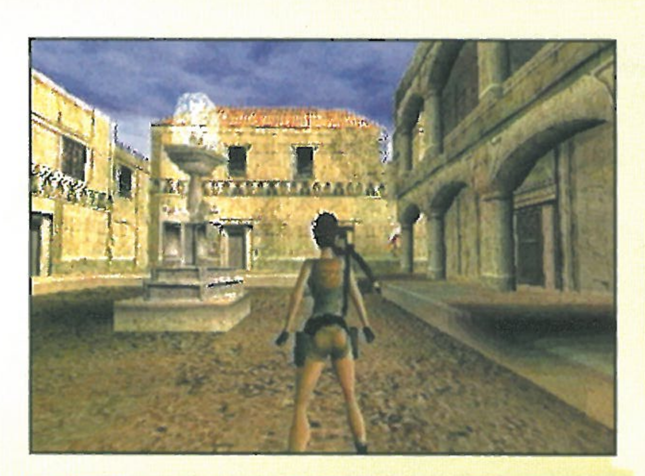
En una de las paredes verás



En esta plaza podrás encontrar algo de ayuda de un amigo tuyo.



Esa moto está reservada para un nivel posterior. Lástima.

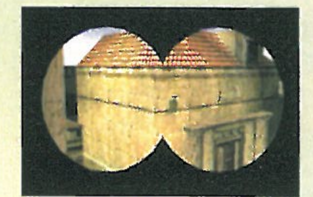


un interruptor en alto. Para alcanzarlo deberás engancharte al filo del tejado de ese edificio con un salto desde donde estás. Muévete lateralmente hasta estar justo encima de él. Ahora suelta el botón X y vuelve a pulsarlo para que Lara se agarre y lo active. Entra en ese mismo edificio y mata al tipo que te espera dentro. Gracias al interruptor se habrá abierto un hueco en la pared con unos items **(S44)**. Sal de ahí y examina el resto de la zona si quieres encontrar un poco más de **munición**, aunque tendrás que hacer frente a algunos enemigos.

Finalmente abandona el nivel por el callejón de la derecha de la biblioteca (el edificio del tejado naranja de antes).



Si entras un par de veces en la casa, recibirás más ayuda.



Salta al tejado para llegar hasta esa palanca de la fachada.

RUINAS DE LA COSTA

Avanza un poco y recoge de los escalones un **botiquín pequeño**. Sigue y llegarás a una calle dominada por dos palmeras. A la derecha de la segunda hay una entrada a otra estancia. Aquí podrás ver un cartel que pone "Egyptian Adventure" a tu derecha.

Dispara con las pistolas a las tablas de madera y pasa por la puerta. Continúa hasta que estés en una especie de bar con una pirámide de adorno y un sarcófago.

Sube las escaleras de la izquierda y pasa por la primera puerta a la derecha, la que tiene el letrero de "no entrar".

No bajes del todo las escaleras y observa el espejo que hay al fondo de la habitación. Tendrás que ayudarte de él para andar por la habitación y no caer en ninguna de las trampas de pinchos que hay en el suelo. Éstas no se ven a simple vista, tan sólo en el espejo. Tanto esfuerzo valdrá la pena porque al fondo podrás coger la **ballesta** de un rincón.

Si cuando llegues junto al espejo se te "atragantan" las últimas trampas de pinchos, prueba con el salto lateral.

Sal de esa habitación y regresa a la de la pirámide. Junto a ésta hay otra puerta con una rampa.

Tras resbalar por ella aterrizarás en una plataforma que te mantendrá a salvo de los pinchos de abajo, pero sólo durante un corto período de tiempo. Combina la ballesta con la mira láser y apunta manualmente a los blancos que hay al fondo. Tienes que darle a todos antes que la plataforma te deje caer abajo.

Cuando lo consigas, los pinchos desaparecerán y podrás bajar para recoger una rara **moneda**. Sal de ahí gracias a un orificio en la pared de la izquierda.

Sube por las escaleras de antes y sigue por el pasillo. Esta vez entra por la segunda puerta a la derecha. Introduce la moneda en la máquina del adivino y saldrá una cuerda de un recipiente a tu espalda.

Sube por ella hasta la habitación de enfrente coge el **asa rota** y, utilizando la palanca, uno de los ganchos de la pared. Combina los dos objetos que acabas de recoger y obtendrás el **gancho y poste**.



No te asustes. Esa momia no es más que un muñeco.

Baja y sal de nuevo al pasillo para entrar por la última puerta del fondo. Allí verás, dentro de una jaula azul, unas llaves, la **Llave de la Puerta**. Usa el gancho y poste para sacarlas de ella y luego recógelas del suelo. Ahora vuelve a la zona de las dos palmeras.

Sigue recto hasta el final y pasa por el arco de la derecha. Llegarás a una sala con agua y una salida en la pared. Sal por ella y escala una de las paredes y en la siguiente estancia.

Terminarás saliendo de nuevo al exterior donde una animación te mostrará unas colinas a tu derecha. Ve por ese camino. No te molestes mucho en explorar esta zona porque volverás en más de una ocasión.



Será realmente difícil llegar hasta el rincón del fondo. Allí encontrarás la ballesta, un objeto imprescindible.

Tras las colinas verás una edificación por la que podrás pasar. Prepara tu ballesta con las flechas explosivas porque aparecerán en este momento unos esqueletos que son inmunes a cualquier tipo de munición, menos a ésa. También puedes eliminarlos si los arrojas por a un agujero o desde zonas altas. Para conseguir hacerlos caer utiliza la escopeta.

A tu izquierda podrás ver una roca agarrada a una cuerda, pero de momento no tendrás que hacer nada con ella.

Tras acabar con los esqueletos, asciende por el mismo camino que ellos han utilizado para llegar hasta ti, recogiendo por el camino algunos items. Abre la verja del final con la Llave de la Puerta y abandona por el momento el nivel.





Usa la moneda en esa atracción de feria y verás lo que pasa.



Dentro de esa jaula están las llaves con las que podrás salir.



Afina tu puntería y date prisa para salir sano y salvo.

CATACUMBAS



Estas en una sala con restos de columnas y una habitación más pequeña a la derecha. Entra en ella y pulsa un interruptor con una cara dibujada que hay en la pared. Verás como se eleva una baldosa que de momento no habías visto. Tendrás que regresar a las Ruinas de la Costa por donde has venido.

Una vez en ese nivel ve hacia la roca atada a la cuerda que has visto antes. Baja por el hueco y recoge del fondo una **antorcha** que podrás encender en una hoguera cercana. Usa la antorcha para quemar la cuerda que sujeta la roca y apártate a la izquierda. La roca caerá y podrás pasar por un orificio en la pared.

Estás otra vez en las Catacumbas pero en una sala distinta. Arrastra la columna hasta que quede encima de la baldosa de distinto color y vuelve al nivel de las Ruinas de la Costa. Toma el camino de antes para llegar hasta las Catacumbas y entra en la pequeña sala de la derecha.

Ahora podrás arrastrar sin problemas la columna que hay a la derecha hasta la sala grande anterior. Debes colocarla sobre una baldosa con una cara pintada. Al hacerlo se abrirá una puerta y aparecerá un espíritu de hielo.

Corre por la puerta que has abierto huyendo del espíritu hasta la siguiente sala. Ten cuidado con no caer al agujero que hay en el medio y pasa por el pasillo que hay a la derecha. Llegarás a una estancia alargada que al fondo tiene un extraño objeto, parecido a un **receptáculo**. Quédate junto al él y el espíritu desaparecerá tras una pequeña explosión.

Regresa ahora a la sala del agujero en el medio y desciende con cuidado por el palo que hay en éste. Cuando llegues al fondo avanza un poco hasta que una puerta se cierre tras de ti.

Cuando acaben los temblores tira de la palanca que tienes a tu lado y las paredes y el techo desaparecerán mostrando lo que te rodea.

Estás en una plataforma muy alta y delante de ti tienes unas cuerdas. Ni se te ocurra saltar al suelo desde ahí por que te romperás la crisma. En lugar de eso usa las cuerdas para llegar hasta una salida en la pared de enfrente **(S45)**.

Justo delante de ti podrás ver un agujero. Avanza corriendo hacia él y no saltes. Mientras que caes pulsa X y Lara se agarrará a la pared para bajar lentamente. Continúa hacia la gran estancia de las cuerdas de antes, no subas por las escaleras porque llevan a otro nivel (al Templo de Poseidón).

A ambos lados verás, en las paredes, dos salidas. Ve primero por la de la derecha y avanza hasta que veas una caída. Antes de bajar por ahí dispara a las tres vasijas que hay cerca y conseguirás más **cartuchos**. Ahora sí, tírate por el agujero.

Caerás en una habitación llena de agua. Sal a la superficie mediante unos escalones y sube por la pasarela hasta estar junto a la pared de la derecha, la que tiene una plataforma adosada. Salta a esta última y verás enfrente una palanca. Ve hasta ella y actívala. Esto hará que aparezcan dos plataformas más delante de ti y que te permitirán llegar hasta otra más grande con una vasija. Hazla añicos con tus pistolas y recoge algunos **cartuchos** para la escopeta.

Aprovecha tu ventajosa situación para acabar con los esqueletos que hay en la plataforma central. Ahora mira hacia arriba y descubrirás unas asideras. Agárrate a ellas y cruza la habitación hasta la plataforma de enfrente. Tira de la palanca que allí hay y aparecerá un espíritu de hielo. Para librarte de él tírate al agua y bucea hasta una pequeña sala submarina en la pared contraria, donde encontrarás un **"receptáculo"**, que se tragará al espíritu. Vuelve a la plataforma en la que estabas antes de tirarte al agua y salta a la que está en la zona central, por la que andaban los esqueletos.

Desde ahí, y con la ayuda de las plataformas que todavía no has utilizado, deberás llegar hasta un hueco triangular en la pared de la derecha. Descuélgate y agárrate al filo de la pared. Gracias a una grieta que hay en la misma podrás avanzar lateralmente hasta que encuentres tierra firma bajo tus pies.

Continúa hasta llegar a una enorme sala con unos abismos que parecen no tener fondo (aunque sí que lo tienen). A tu lado hay una vasija que esconde algunos **cartuchos**. Hasta que llegues al final de la habitación tendrás que enfrentarte a algunos esqueletos. Acaba con ellos con rapidez porque aunque sus golpes no quitan mucha vida pueden hacer que te precipites al vacío. La mejor forma de librarse de ellos es utilizar la escopeta, ya que la fuerza del impacto los empujará fuera de la plataforma.

Desde donde estás salta a la cuerda de enfrente y de ahí a la pasarela que hay a la derecha. Salta a la plataforma central y recoge el primero de los cuatro **Tridentes** de la fase de encima del pedestal.

Desde la plataforma de enfrente podrás llegar a los dos rincones del fondo, los que están a los lados de una pared con ventanas. En el de la derecha hallarás una escalera que desciende hasta el fondo, donde podrás recoger más items. Ahora continua por la escalera que sube desde el rincón de la izquierda.

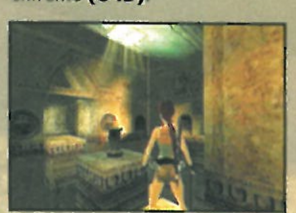
Arriba encontrarás una pequeña sala y el segundo **Tridente** custodiado por un esqueleto. Recógelo y sube por el palo del medio de la sala. Un poco más arriba rompe unas vasijas para coger más **munición** y continúa hasta la cima. Aún agarrado al tubo, ponte de espaldas al pasillo y desciende un poco, para que cuando saltes no te golpees con el techo. Déjate caer por el hueco de más adelante agarrándote a la pared, y avanza hasta que se abra una puerta verde.

Estás de nuevo en la sala con el agujero en el medio que visitaste al principio del nivel. Baja por el palo y elimina a los esqueletos del fondo. Avanza hasta el borde de la sala y mira a tu derecha. En la pared descubrirás una escalera a la que debes saltar para bajar sin percances.

Una vez abajo, corre esquivando a los esqueletos y métete por el agujero que hay



Esas vasijas, a diferencia del resto, no podrás romperlas.



Procura acabar con todos los esqueletos antes saltar ahí.



Tendrás que pasar por esta sala más de una vez en este nivel.



Ni se te ocurra saltar al suelo directamente si no quieres romperte la cabeza. Mira primero a tu derecha y verás una escalera en la pared.

en la pared de la derecha, por el que todavía no has entrado. Baja algunos escalones y gira la primera a la izquierda. Sigue corriendo recto y, a tu derecha, verás un poco más adelante unas vasijas. Destrózalas y camina por el pasillo que hay detrás.

Ahora sube por la escalera del fondo. Cuando llegues arriba estarás en el piso intermedio de esta enorme sala. Tendrás que llegar hasta el otro extremo saltando de pasarela en pasarela para subir por otra escalera. Por el camino podrás coger algunos items y acabar con más esqueletos.

La escalera que buscas está en el rincón de la izquierda, al final de la sala. Sube y date media vuelta. Entra en el hueco de la pared y recoge el tercer **Tridente**.

Sigue saltando y acabando con más esqueletos hasta que llegues a una cuerda. Utilízala para acceder a la plataforma siguiente, y date la vuelta. A tu derecha, en la torre, verás una entrada en la pared. Salta hasta ella y sube al piso superior. En la sala del fondo encontrarás el cuarto **Tridente** y el pasillo por el que abandonarás este enorme nivel. Pero no lo hagas todavía.

Dispara a todos los huesos que hay en el suelo y conseguirás que se abra una trampilla secreta **(S46)** en esa misma sala. Baja por ella y conseguirás algunos items además de un abrir otra puerta.



Al final del pasillo encontrarás una sala que esconde un secreto

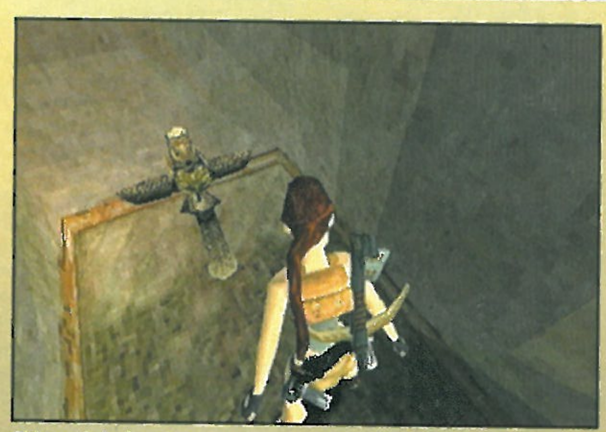
Dirígete ahora hasta la plataforma a la que llegaste mediante la cuerda y sigue hasta la pared. En el extremo izquierdo hay una puerta que al abrirla dejará a la vista numerosos items **(S47)**.

Retrocede un poco mentalmente y recuerda que al entrar en esta zona te dijimos que tomases la primera a la izquierda, tras meterte por el agujero de la pared de la sala de la cuerda. Pues bien, no hagas caso ahora y sigue todo recto hasta entrar en una sala con techo alto. Se cerrará la puerta y empezarás a subir para descubrir un nuevo secreto **(S48)**. Finalmente abandona el nivel por la sala del cuarto Tridente.



Busca la manera de llegar hasta la plataforma central. Una vez allí acaba con dos esqueletos si no quieres que luego te den la paliza.

TEMPLO DE POSEIDÓN



Estos artefactos sirven para encerrar a los distintos tipos de espíritus que te acosarán. Procura recordar su localización.

Te encuentras en las Ruinas de la Costa. Abre dos verjas con la palanca mientras avanzas para salir al exterior. Cuando lo consigas, ve a la misma edificación que te condujo al nivel de las Catacumbas.

Continúa por esa fase hasta que llegues a la enorme sala de la cuerda y la plataforma central. Desciende hasta el suelo y entra por la puerta que hay al fondo, a la izquierda del charco. Sube algunos escalones y aparecerás en el Templo de Poseidón.

Sigue hasta que veas a tu derecha un "**receptáculo**" (esos objetos con forma de ave que encierran a los espíritus) y de frente un agujero. Baja por la pared escalable de éste último y aterrizarás una especie de encrucijada de caminos con un foso en el centro. Para facilitar las cosas, nos referiremos a estos posibles caminos según la dirección que tomen.

Ve por el del Norte y llegarás a una sala con columnas y un patio debajo. Salta abajo coge de un hueco unas **flechas (S49)**. Ahora sube y sigue recto hasta otra sala con una cara de piedra en la pared. Pasa agachado por el pasadizo que hay en la zona central y sube un poco más adelante.



Hallarás varias estatuas como ésta en este corto nivel.

Coge unos **cartuchos** de dentro de unas vasijas. A tu derecha verás una sala con unos items al fondo. Camina con cuidado porque la sala está llena de fogones en el suelo que se encenderán cuando te acerques.

Cuando te hagas con los items date la vuelta rápidamente y acaba con los dos esqueletos que aparecerán por sorpresa. Sigue por el pasillo que llevaba a esa habitación y al fondo verás una estatua rodeada de agua. Salta hasta ella y pulsa X para que Lara coloque el primer Tridente.

Regresa a la sala del foso (observa el torrente de agua que ha aparecido por arte de magia) y ve hacia el Oeste y verás otra cara de piedra en la pared. A la izquierda de ésta hay un orificio en la pared bajo un fogón. Tendrás que pegarte a la pared y caminar lateralmente hasta estar lo más cerca del fogón sin que llegue a activarse. Si ajustas lo máximo posible podrás subir al agujero.



Anda con cuidado entre esos fogones o te carbonizarás.

Al fondo del pasillo al que llegarás hay otra estatua donde podrás colocar otro Tridente. Coge un **botiquín pequeño** del interior de un jarrón y regresa rápidamente, esquivando algunos esqueleto, a la sala del foso.

Pasa por el pasillo que hay al Sur y encontrarás una tercera cara de piedra junto a un palo. Sube por él hasta el piso de arriba. No dudes en acabar con los esqueletos y coloca el tercer Tridente en la estatua del fondo (coge más items de las vasijas del pasillo).

Regresa de nuevo a la sala del pozo y ve por el único camino que te queda, el del Este. Cerca de la cara de piedra hay una pared escalable que te llevará a la última estatua, donde deberás colocar la, también última, punta de Tridente. Acaba con los esqueletos si quieres y hazte con más items de dentro de los jarrones.

Regresa junto al pozo y aparecerá un espíritu maligno. Tírate por el agujero y bucea, sin parar, hasta salir a una sala con dos escaleras. Sube por cualquiera de ella y conseguirás que, además del espíritu, también te persigan dos esqueletos. Corre hasta una estancia con dos columnas y una pintura en el suelo.

A izquierda y derecha verás dos enormes jarrones. Rómpelos y descubrirás unos "receptáculos" atrapa espíritus. Úsalos como es debido y ve al fondo de la habitación. En el interior de un sarcófago encontrarás el **Guante Izquierdo**.

Da media vuelta y empuja el interruptor (tiene una cara pintada) que hay junto a uno de los dos receptáculos. Con esto habrás abierto una trampilla a tu espalda por la que salir.

LA BIBLIOTECA PERDIDA

Camina un poco hasta que llegues a un gran sala con una enorme puerta azul al fondo y varias más pequeñas a los lados. También existe una planta superior con más puertas. Consulta el siguiente esquema para no liarte con tanta puerta.

	A	
3		6
2		5
1		4

La **A** representa la puerta grande azul y los números, las distintas puertas pequeñas. No te preocupes si no puedes abrir todas las puertas, ya que algunas se abren desde dentro.

Primero entra por la **1** y rompe la vasija que hay en la pared. Coge el **botiquín pequeño** y vuelve a la sala principal ya que si continúas no encontrarás nada excepto dos especímenes de un nuevo tipo de enemigo. Se trata de caballeros dorados muy resistentes a tus impactos. El procedimiento a seguir para librarte de ellos es equiparte con las pistolas y no parar de disparar. Debes utilizar las pistolas porque para que un impacto sea efectivo debes darle en la gema azul que llevan en el pecho, una tarea bastante complicada. No merece la pena malgastar munición más potente ya que la mayoría de las veces no les acertarás en la gema.

Ahora entra en **2** para agarrarte a un palo de bambú. Deberás bajar hasta el fondo



No te preocupes por tanta puerta. Cada cosa a su tiempo.

(durante la bajada verás vasijas con items en su interior) pero intentando esquivar las cuchillas que hay entre las diferentes plantas. Camina un poco por el pasadizo hasta dar con un nuevo palo.

Tras subir por él llegarás a una estancia con dos ruedas dentadas a los lados y un caballero dorado. Acaba con él y recoge, de la columna de enfrente, la **Estrella de Oro** usando la palanca. Antes de proseguir, tírate con cuidado por el hueco que hay bajo la rueda dentada de la izquierda, abajo podrás coger **munición** para las UZI y para el revólver y un **botiquín pequeño (S50)**.

Sube y mira la columna de la izquierda, en uno de los lados tiene una escalera por la que podrás subir y llegar hasta otra sala. Mata a otros dos caballeros y camina hacia la izquierda para bajar por un agujero en el suelo. Salva la partida y más adelante aparecerá un caballero que se subirá en un caballo metálico.

Ármate de nuevo con las pistolas (y de paciencia) y corre hacia la izquierda a la siguiente sala. Dispara sin parar y esquiva



Dispárales a las gemas que hay en sus pechos y listo.

sus embestidas. Pasará bastante tiempo hasta que lo derribes del caballo pero tampoco es muy difícil.

Si ves que se te resiste puedes probar una táctica poco ortodoxa. En la habitación que hay a la izquierda, en la pared, hay una verja cerrada y junto a ella un bloque de piedra inclinado. Si te sitúas en el rincón que forman dicho bloque y la pared dorada, y haces de cebo, con suerte, el caballero se quedará "atascado" en la esquina sin poder salir. Con tu enemigo inmovilizado ya sólo resta buscar el ángulo apropiado para atinarle en la gema del pecho. Una vez muerto podrás coge la **Gema Caballista**.

Antes de salir de ahí fíjate en las bolas que penden de unas cadenas junto a la verja cerrada. Si disparas a las bolas con la ballesta (utilizando la mira telescópica) harás que se abra la verja **(S51)**. Coge la **munición** para la UZI y un **botiquín pequeño** y vuelve por el agujero a la sala anterior, en la que mataste a dos caballeros.

En una de las paredes podrás ver una verja cerrada y un hueco donde colocar la Gema Caballista. Cuando se abra la verja, pasa y tira de la cadena que hay en su interior. Ahora regresa a la sala de las dos



En esta bonita sala encontrarás unos de los muchos puzzles que esconde este nivel. Coloca cada figura en su sitio y podrás salir.

ruedas dentadas y continúa por el pasadizo de la izquierda. Avanza con cuidado esquivando las cadenas y al final verás otra rueda dentada junto a una trampilla. Ábrela pulsando X y tírate al agua. Bucea hasta que encuentres la compuerta que abriste cuando tiraste de la cadena y sube a la superficie. Recoge las dos **Estrellas de Oro** que hay en la pared y regresa a la sala principal, la de las puertas.

Entra por la número **6** y dispara a la vasija de la pared para hacerte con un **botiquín pequeño**. Continúa y llegarás a una bonita sala con unos círculos pintados en el suelo y los 3 huecos necesarios para colocar las Estrellas de Oro.

Cuando las hayas colocado todas, tendrás acceso a cinco figuras que representan distintos planetas del sistema solar. Cada una de las figuras tiene una franja de color que la distingue de los demás. Tendrás que colocarlas en los puntos oscuros que hay en los círculos del suelo.

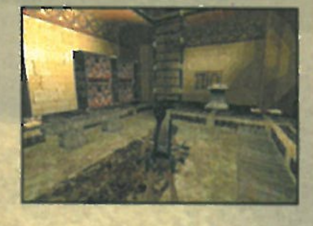
Numeraremos los círculos del 1 al 5 de dentro a fuera para aclararnos. Coloca la figura amarilla en el círculo más exterior, el 5. La naranja en el 4, la verde en el tres y la gris (que representa la Luna) en el 2. Finalmente coloca la figura con la franja azul, representante de la Tierra, en el círculo central, el 1. Sabrás si los vas colocando correctamente si aparece sobre las figuras unas bolas luminosas.

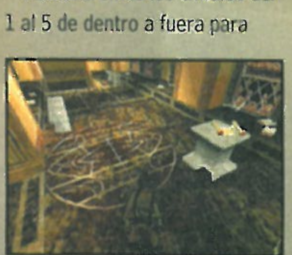
Tras tanto esfuerzo verás como un rayo eléctrico abre una puerta en el lado izquierdo de la sala. Continúa por el pasillo disparando a las vasijas para coger algunos items y verás una puerta a tu izquierda. Ábrela (descubrirás que es una de las que hay en la sala principal) y sigue por el pasillo.

Aparecerás en una enorme sala con 7 estatuas de serpientes, con un interruptor cada una. Al activar los interruptores se encenderán unas llamas en algunas estatuas, siendo tu objetivo que queden todas encendidas.

Fíjate en el suelo y descubrirás que las estatuas están unidas por unas líneas que dibujan una estrella de siete puntas. El método para encenderlas todas es sencillo. Ponte junto a una estatua y activa el interruptor. Ahora escoge una de las dos líneas que parten de ella y síguela hasta la siguiente estatua.







Tira del interruptor de ésta y sigue caminando por la segunda línea (no por la que has llegado hasta ella, sino la otra).

Si lo piensas bien te darás cuenta de que son los movimientos que harías con un lápiz si quisieses dibujar la estrella en un papel. Si en algún momento te equivocas, pisa la baldosa con la estrella dibujada que hay pegada a una de la paredes para reiniciar el mecanismo, aunque lo mejor es que vayas salvando según vas acertando.

Cuando queden todas encendidas, surgirán unos bloques de piedra en el centro de la sala junto con un espíritu de fuego. Corre esquivándole y sube por los bloques al agujero del techo. Un poco más adelante hallarás un poco de agua, más que suficiente para acabar con el espíritu (tan sólo tienes que tirarte a ella).

Más adelante encontrarás una habitación con algunos papiros esparcidos por el suelo. Sal por la puerta que hay a la izquierda y haz añicos el jarrón para coger unos **cargadores** para tu UZI.

Abre la puerta que hay más adelante y te encontrarás en la segunda planta de la sala principal. A continuación te mostramos un sencillo esquema para que te aclares con las puertas.

	14	
9		**13**
10		**12**
	11	

Tú acabas de salir por la puerta **10**, y debes entra por la **11**. Guarda la partida y deslízate por la rampa.

Justo al final de ésta hay un agujero en el techo por el que puedes subir. Desde esa posición podrás saltar a un hueco que hay en la pared de la derecha **(S52)**. Coge los items que veas y baja hasta el lugar donde acababa la rampa.

Empezará una corta animación en una habitación con dos cabezas de león de piedra. En cuanto acabe corre hacia la izquierda y sube a un bloque para que la enorme bola que caerá no te aplaste. Junto a la rampa por la que ha caído la bola hay un interruptor en la pared.

Salta desde dicha rampa hasta él para activarlo. A tu izquierda habrán aparecido dos bloques de piedra. Súbete al más alto y salta a una cornisa que hay en la pared. Desde ella podrás llegar hasta un hueco en la pared, un poco más arriba.

Camina un poco más y aparecerás en la parte más alta de la habitación. Desde ahí podrás saltar (con carrerilla) hasta la frente de la cabeza de león que tienes delante.

Sube un poco más por la cabeza y tira de la cadena que hay en la melena. Ahora tienes que descolgarte por el hocico y dejarte caer, para pulsar rápidamente X otra vez y así agarrarte al labio inferior de la cabeza. Ahora sube agachado y entra por el hueco de la garganta.

Al fondo encontrarás un palo de bambú por el que tienes que subir. Aquí tendrás dos puertas por las que continuar, ve por la que está enfrente y coge, en la siguiente sala, el **Pilar de Faros**. Da media vuelta y entra esta vez por la otra puerta.

A tu izquierda hay una habitación con dos pedestales que deberás encender pisando las dos rejillas que hay a los lados. Coge la **antorcha** que hay en el suelo y enciéndela.

Sigue por el pasillo por el que ibas antes de entrar en esta habitación y al final verás, en el suelo, unas tablas de madera. Tira la antorcha a las tablas para que ardan y se derrumben.

Antes de bajar por el agujero recoge unos items del interior de las vasijas de esa sala. Salta a la sala inferior y recoge del suelo el **Pergamino Musical**, para salir luego por un agujero en la pared.

Abre la puerta azul y estarás de nuevo en la sala principal. Entra por la puerta **3** y dirígete al piso de arriba. Pasa por la **9** (en la vasija hay **cargadores** para la UZI) y llegarás a una habitación con una arpa.

Usa el Pergamino Musical en el altar que hay al lado y se abrirá una puerta en esa habitación. Tras ella encontrarás una cadena, tira de ella y se abrirá la puerta grande azul de la sala principal. Salta al piso inferior y sal por ella.

Para abrir las trampillas tendrás que colocarte justo al lado del tirador. Desde otra posición, Lara no será capaz de abrirlas.



Usa la antorcha para carbonizar las tablas de madera del suelo.

BÓVEDAS DE LA BIBLIOTECA



Sigue por el pasillo hasta salir a una amplia estancia donde verás dos cuadros. Hay dos escaleras, a izquierda y derecha. Ve primero por la escalera de la derecha y coge el **Nudo de Faros**.

Baja a la zona central y ve esta vez por la escalera de la izquierda. Al subir hará acto de presencia Von Croy, con una pequeña guarnición de ninjas.

Cuando Lara salte al suelo desenfunda las Uzis o la escopeta y haz papilla a los ninjas.

Sube de nuevo al lugar donde apareció Von Croy y verás en el suelo unos arañazos junto a un farol. Tendrás que arrastrarlo a lo largo de los arañazos para conseguir que se abra una puerta secreta **(S53)**. Continúa por ella hasta salir del nivel y aparecer otra vez en Ruinas de la Costa.

Von Croy trae consigo una buena escolta. Prepárate.



Fíjate en los arañazos que hay en el suelo. Como habrás adivinado, deberás empujar el farol sobre ellos para abrir una puerta secreta.

FAROS, TEMPLO DE ISIS


Ese líquido violeta no es agua precisamente. Cuando saltes, no pares de correr hasta el otro extremo para evitar salir algo "tostado".

Sal del agua a la que has caído y coge un **botiquín pequeño** y unas **flechas**. Sube al escalón central y encontrarás las gafas rotas de Von Croy. Mira hacia arriba y verás un agujero en el techo por el que puedes subir agarrado a la pared.

Una vez arriba, sal al exterior. Tírate al agua que queda enfrente de ti y, a la derecha, en el fondo, verás una abertura. Pasa por ella y bucea un poco hasta llegar a una cueva submarina con una edificación enorme al final.

Bucea sin pararte porque por aquí ronda un tiburón martillo, de tamaño considerable, que te puede hacer bastante pupa.

En la fachada de esta edificación verás dos entradas que llevan a dos salas estancas, donde podrás colocar el Nudo de Faros y el Pilar de Faros en sus respectivos lugares. Con esto se abrirá una nueva salida en la parte inferior de la fachada por la que podrás entrar para empezar con el Templo de Isis.

Sube las escaleras que tienes delante, en la superficie, y acaba con el esqueleto que surgirá del suelo. Tírate por el agujero que hay al final y caerás al agua.

Delante de ti hay 3 puertas. Ve por la de la derecha (ábrela antes pulsando X) y sal a la superficie. En esta sala verás por primera vez a un nuevo tipo de enemigo volador, bastante fácil de eliminar. Usa la escopeta y con un par de disparos será suficiente. Pero mantente alejado de él, ya que puede envenenarte si te toca.

Observa la sala y verás tres escaleras y unos baúles en los rincones. Cada vez que veas uno de estos baúles deberás dispararles, ya que en su interior esconde jugosos ítems que pueden venirte muy bien.

Ahora ve por la escalera de la izquierda para llegar a una sala alargada con una estatua al fondo. A ambos lados de ésta hay dos bloques de piedra. Sube a los dos y recoge el **Escarabajo Negro** y el **Escarabajo Roto**. Al retirarlos de sus respectivos huecos, surgirá una maraña de escarabajos (vivitos y coleando) que te perseguirán por toda la estancia.

Corre a la parte central de la sala y sube a los dos bloques que hay a izquierda y derecha. Allí encontrarás dos interruptores que deberás pulsar. Hecho esto se abrirá una trampilla en el suelo. Al arrojarte, caerás sobre otro bloque. Salta al siguiente más cercano y, de éste, al que está a la derecha, con la superficie inclinada.

Mientras que resbalas por ese lado del bloque, debes pulsar salto para llegar al siguiente bloque, también inclinado, y repetir la misma acción. De esta forma podrás llegar hasta al fondo de la sala y recoger la **Llave**. Junto a esta última hay otro interruptor en la pared. Púlsalo y salta al suelo. Corre sin parar hasta el bloque al que caíste anteriormente desde la trampilla. Sube a la sala de la estatua y sal de ella por donde entraste.

Desde la sala de las tres escaleras ve por la del centro. Avanza disparando a todos los baúles que veas hasta una sala con una pirámide negra y tres agujeros.

Coloca el Escarabajo Negro en la pirámide y déjate caer por el agujero de la izquierda. Resbalarás hasta un charco de un líquido inflamable. No pierdas ni un segundo y corre para salir de ahí por el otro lado, antes de que unas llamas que resbalan por los costados lleguen al líquido.

Ya a salvo de una incineración, coge dos nuevos **Escarabajos Negros**, de los que, por supuesto, saldrán más bichitos. Al arrancar los escarabajos harás que la rampa por la que llegaste hasta aquí se convierta en una escalera. Salta hasta ella y sube hasta la sala de la pirámide.

Coloca los Escarabajos Negros que has obtenido y repite la operación en el agujero del centro, con la diferencia de que aquí sólo hallarás un **Escarabajo Negro** y además no se presentarán tus amigos los bichos. Colócalo en la pirámide y salta por el único agüero que te queda, el de la derecha. Recoge otro **Escarabajo Negro** y esquiva a los insectos para salir de ahí. Cuando hallas insertado este último escarabajo, todavía te faltará uno. Regresa a la sala de las tres escaleras y ve por la que todavía nos has subido.


Ten cuidado con los repugnantes escarabajos que saldrán de ahí.

Cambiarás de nivel y aparecerás en Los Palacios de Cleopatra. Ve de frente y entra por una puerta que hay después de unos escalones.

A tu izquierda verás una rampa que lleva al piso de arriba. Sube por ella y continua hasta dar con una puerta en la que podrás utilizar la palanca para abrirla. Camina por el oscuro pasadizo y verás otra puerta igual a la anterior. Tras ella hay un agujero en el suelo por el que tienes que arrojarte.

Cuando caigas al líquido inflamable corre hacia tu izquierda para salir por un escalón. Recoge el último **Escarabajo Negro** que hay junto a ti y salta al bloque que hay al otro lado del charco. Avanza con cuidado por ese bloque hasta estar al borde da la rampa. Salta desde ahí a los bloques de tu izquierda. Ahora sólo tienes que saltar hacia la salida y volver, por donde has venido, al Templo de Isis.

Regresa junto a la pirámide y coloca el último Escarabajo Negro. La pirámide se abrirá y podrás coger el Escarabajo Mecánico. Combínalo con la Llave y dirígete de nuevo a Los Palacios de Cleopatra.


Ese pequeño juguete es imprescindible para continuar.

LOS PALACIOS DE CLEOPATRA


Agáchate para que no te den las cuchillas. Se cerrarán sobre ti cuando pases por el marco.


En todos los sarcófagos hallarás ítems interesantes. No olvides examinar el interior de todos.

Corre de frente y entra por la puerta que hay tras subir unos escalones. Dispara en esta sala a todos los baúles que halles y obtendrás numerosos ítems.

Sigue (sin subir por la rampa de antes) hasta que veas un escarabajo pintado en una baldosa. Ponte encima de ella y usa el Escarabajo Mecánico aquí para que desactive las trampas de pinchos que hay justo delante. Recógelo y ahora verás dos puertas por las que seguir.

Continua por la de enfrente y mata al esqueleto que te espera. Toma el camino de la derecha y usa de nuevo el Escarabajo Mecánico en la baldosa pintada. Un poco más adelante verás una entrada a una sala, a la derecha.

Entra agachado (haznos caso) y recoge del sarcófago unos **cartuchos**. Esquiva al esqueleto que aparecerá y continúa por donde ibas.

Si caminas un poco, llegarás a una sala con dos columnas cuadradas y varias salidas. Mata primero al bicho volador que custodia la estancia y luego sigue por la de la izquierda.

Cuando veas un agujero en el suelo, tírate para hacerte con unas **flechas** del interior de un baúl. Sal de ahí y encontrarás una puerta doble cerrada. Junto a la puerta, en lo alto, verás un interruptor. Salta hasta él y pulsa X en el aire para que Lara lo active. La puerta se abrirá y justo a tu espalda habrán surgido unos bloques de piedra.

No pases por las puertas y sube a los bloques. Desde ellos podrás saltar a una grieta que hay en la pared, por la que podrás avanzar colgado hacia la derecha. Sube cuando encuentres un hueco y avanza (recoge del baúl unas **flechas**). A tu lado hay una entrada por la que tienes que pasar agachado de nuevo. Abre el sarcófago y coge la **Greba Derecha**.

Regresa junto al bloque de piedra y retrocede un poco, hasta la sala de las dos columnas cuadradas. Prosigue por la entrada de la derecha del todo (la que no tiene escalones) y avanza. A la derecha, junto a unos escalones circulares hallarás unos **cartuchos** (y también un hueco en la pared al que volverás luego).

A la izquierda hay otra baldosa en la que podrás usar el Escarabajo Mecánico. Sigue hasta el fondo del pasillo y encontrarás dentro de un sarcófago varios items **(S54)**.

No te preocupes si no puedes abrir esa puerta usando la palanca, como has estado haciendo hasta ahora. Se abrirá por sí misma.

Ahora tienes que volver junto al bloque de piedra de antes y pasar por la puerta que abriste con el interruptor.

Camina de frente y entra por una puerta en el lado derecho, teniendo cuidado, eso sí, con las cuchillas. Abre el sarcófago y coge de su interior el **Guante Derecho**. Regresa junto al bloque y busca en las inmediaciones una puerta con una cara (seguramente ya la habías visto antes, pero cerrada). La encontrarás abierta y podrás hacerte con el **Nudo de Faros** del interior de otro sarcófago. Antes de salir, coge los items que tienen en su interior los baúles.

Dirige ahora tus pasos hacia la zona donde cogiste unos **cartuchos** y donde viste un hueco en la pared. Coloca en dicho hueco el Nudo de Faros y una puerta se abrirá a tu lado. Tras esa puerta hallarás una grandiosa sala.

En el medio de ésta, hay una baldosa con un **botiquín pequeño**. Sube a ella para cogerlo y comenzará una espectacular secuencia en la que se ve como se forma una réplica de Lara enfrente de ti.



Algunos sarcófagos están custodiados por esqueletos.

Esta estatua es totalmente inofensiva por lo que no deberás usar tus armas contra ella, aunque Lara se empeñe en encañonarla. Es más, si tú o un enemigo hiere a la estatua, los daños que reciba se reflejarán en tu barra de vida, por lo que debes protegerla de cualquier tipo de ataque.

Al fondo y a la izquierda hay un bloque al que tienes que subir. Engánchate a las asideras de encima y avanza hasta el bloque de enfrente. Sube a la pasarela superior y, desde esa, salta a la del otro lado.

A tu derecha verás un hueco en la pared. Sube por él, elimina al esqueleto y avanza hasta el filo. Desenfunda tu escopeta y aniquila a los extraños pájaros que empezarán a atacar a la Lara metálica. Ahora salta a la plataforma colgante y mira a izquierda y derecha.



Ahí tienes una bonita réplica de Lara en colores dorados.

En dos columnas, en lo alto, descubrirás dos interruptores que, al accionarlos, abrirán dos puertas en las paredes. Para poder llegar hasta los interruptores salta hasta ellos y pulsa X en el aire para que Lara se enganche. Cuando hallas abierto las dos puertas podrás recoger el **Asa Decorada** y la **Efigie de Hathor** para obtener el **Guardián del Portal** combinándolos.

Ve hacia la puerta que queda entre las otras dos que has abierto. A su izquierda verás un palo donde podrás usar el Guardián del Portal. Acaba con el esqueleto que aparecerá y dispara al baúl para coger **munición** para la UZI (la necesitarás).

Avanza un poco y comenzará una escena en la que aparecerán dos criaturas, dos especie de guardianes egipcios. Céntrate en uno de ellos y dispara con algo potente (las Uzis son una buena elección). Cuando acabes con los dos podrás coger de las habitaciones que custodiaban la **Greba Izquierda** y la **Coraza**. Ahora debes abandonar el nivel por uno de los dos agujeros que se han abierto en el suelo.

LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Nada más empezar, baja de la moto y acribilla al tipo que hay en un peldaño a tu izquierda. De su cuerpo podrás coger el **Revólver**. Monta en tu moto y avanza atropellando a todo bicho viviente hasta que veas una rampa en el lado derecho y unas vallas enfrente de ésta.

Justo en un callejón a la derecha de la rampa, verás una pequeña duna de arena. Úsala como rampa para aterrizar encima de las vallas con tu moto y el suelo se derrumbará, cayendo a un túnel.

Baja de la moto, coge un **botiquín pequeño** del suelo y sube por el hueco de una pared (el que tiene un color rojizo). Baja por el agujero y caerás al agua. Sal a la superficie y entra en una estancia con arcos. Elimina a los murciélagos que veas y coge unas **bengalas** y unos **cartuchos**. A la derecha encontrarás una rampa por la que tienes que deslizarte.

Ve hacia la derecha y coge, junto al cadáver del soldado, una **mira telescópica** (aunque si ya la has recogido anteriormente no aparecerá en el inventario).

Camina hasta llegar a unas escaleras de color rosa. Sube el primer tramo de escalones y date media vuelta. Usando la visión láser de la ballesta y equipada con munición explosiva, dispara al interior de la verja que hay junto a los escalones.

La explosión liberará a un espíritu de hielo que te perseguirá. Sigue subiendo las escaleras y déjate caer a un pozo con agua que hay más adelante. El espíritu congelará la superficie del agua, tú sigue





hasta que puedas salir a la superficie. Regresa al pozo por el que te sumergiste y ahora podrás alcanzar una palanca al otro lado, que antes era inaccesible. Tira de ella y se abrirá una puerta un poco más atrás. Ve hasta ella y llegarás a otra sala.

Al fondo de esta estancia podrás coger un **botiquín pequeño**. Ahora ve a la derecha y usa la palanca en una puerta negra. Al abrirla podrás coger algunos items **(S55)**. Sigue por el pasillo que hay a la izquierda de la puerta y saldrás a una cornisa, en el principio del nivel.

Agárrate al afilo y avanza enganchado hacia la derecha. Sube al hueco que hay al final y date media vuelta. Junto al gran portón verás un interruptor que deberás activar saltando hasta él. Esto hará que el portón se abra.

Regresa a por tu moto y monta en ella. Sigue avanzando hasta que "notes" como dos ametralladoras te empiezan a acribillar. Gira a la derecha y cúbrete. Baja de la moto y corre hasta la puerta de un edificio que está casi debajo de una de las ametralladoras. Ábrela y dentro encontrarás un cadáver sobre una rejilla y junto a un orificio por el que no puedes entrar. Aparta el cuerpo de encima de la rejilla y regresa a por tu moto.

Ahora debes retroceder hasta la duna que te sirvió de rampa antes. Cerca de ella, en el callejón, verás un orificio en la pared por el que puedes subir. Sigue hasta que des con un **botiquín pequeño** y una palanca. Tira de ella y se abrirá una rejilla encima de ti (que no es otra que la rejilla de la que antes retiraste el el cadáver). Sube por la nueva salida y ahora podrás pasar por el orificio de la pared. Al fondo verás otra palanca, no dudes en tirar de ella y vuelve rápidamente junto a la moto.

Retrocede hasta el lugar donde empezaste el nivel y pasa por el portón que abriste antes. Baja, con moto y todo, por el hoyo y entra en el edificio. Estarás junto a unas escaleras por las que puedes subir y bajar. Si primero bajas podrás coger un **botiquín pequeño**. Después sube por las escaleras hasta arriba del todo, montado en la moto, claro.

Allí verás una rampa gracias a la que podrás llegar a un agujero en la pared de enfrente, siempre y cuando cojas la suficiente velocidad. Aterrizarás cerca de una rampa de madera, baja de la moto y tira de la palanca que hay a su derecha. Luego vuelve a la moto y continúa hasta salir de nuevo a las escaleras.

Baja de la moto y sube por el bloque que has elevado al accionar la palanca anterior. Saldrás a un tejado, pero tendrás que saltar al de enfrente para pasar por la puerta que abriste con una de las palancas.

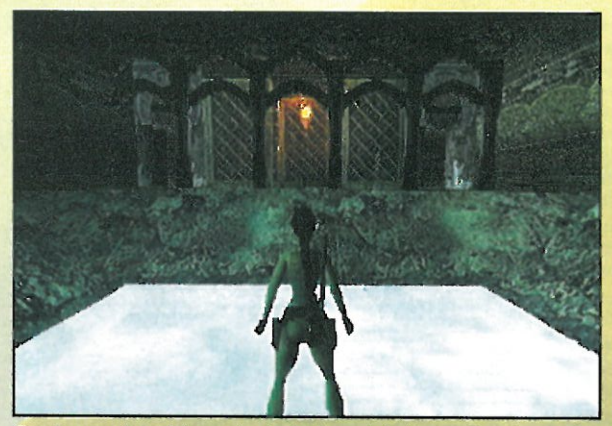
Avanza un poco más hasta que veas en otro tejado a los dos ametralladoras que te habían acribillado antes. Equípate con el revólver con la mira telescópica y dispara a un bidón rojo que hay tras las ametralladoras. La explosión las dejará inutilizadas y podrás saltar a ese tejado sin peligro.

Acciona la palanca que encontrarás y se abrirá un portón abajo, a la derecha. Antes de bajar hasta la calle (con mucho cuidado) coge el **botiquín pequeño**. Una vez abajo, entra en el portal del edificio de la izquierda y podrás coger un **lanzagrandas**. Ahora regresa a por tu moto y sal por el último portón que has abierto.


No dudes en pasar por encima de los soldados con tu moto.


Retira el cadáver del soldado para abrir la trampilla.


Esta vez el espíritu de hielo te servirá para algo bueno.


Con la superficie del pozo hecha hielo, podrás llegar a la palanca a la que antes te era imposible acceder. Tan sólo necesitarás un salto más.

LAS CÁMARAS DE TULUN


Si usas la moto para eliminar a los enemigos, te evitarás muchos problemas y además ahorrarás munición. Dos pájaros de un tiro.

Sigue con la moto hasta que llegues a un cruce y desmonta. Entra por la puerta que tienes enfrente y que te llevará al interior de una especie de templo. Junto a la puerta, a la izquierda, hay un bloque por el que debes subir para saltar a una pasarela que hay delante. Camina hasta el borde de la misma y mira a la izquierda. Verás una cornisa en la pared a la que te puedes enganchar saltando.


Pasa por esa puerta para encontrar un secreto más.

Avanza lateralmente hacia la derecha y sube cuando puedas. A tu lado hay un pilar de color oscuro al que te puedes agarrar. Dobla la esquina y déjate caer a la cornisa del otro lado. Sigue por un pasillo a la izquierda y sube por el final. Estarás en el tejado del templo, cerca de una palanca, pero no la acciones todavía.

En vez de eso, ve a la derecha y salta a la cuerda que cuelga en el medio del patio. Justo de frente, un poquito a la derecha, hay una terraza a la que podrás llegar balanceándote y donde podrás coger varios items muy jugosos **(S57)**. Baja hasta el suelo y examina los rincones del patio para llenar aún más tu mochila. Ahora regresa a por tu moto. Dobla la esquina a la izquierda y salta por encima del abismo. Atropella a todo lo que se cruce en tu camino y sigue hasta que des con un túnel a tu derecha. No sigas por él y baja de la moto.

Sube el escalón que hay a la izquierda del túnel y salta para engancharte a la cornisa que hay encima de ti. Sube y entra por la puerta. Sube por la rampa hasta un orificio al fondo. Pasa agachado y llegarás a más items **(S58)**. Vuelve a la moto y da media vuelta hasta llegar a la puerta por donde entraste al templo anteriormente. Baja de la moto y entra.

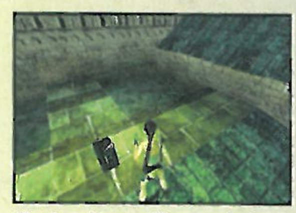
Atraviesa, todo recto, el patio para salir por otra puerta. Estarás justo al lado del túnel de antes. Ve hacia la izquierda y cuando dobles la esquina te darás de bruces contra un minotauro. Este tipo es indestructible así que ni te molestes. Da media vuelta y corre para entrar al templo por donde saliste mientras que él te persigue.

Tendrás que iniciar la escalada que lleva hasta la palanca que anteriormente no accionaste. Ahora sí debes hacerlo y dejarás encerrado al

minotauro en el patio, debajo de ti, aunque por un corto espacio de tiempo.

Rápidamente engánchate a la cuerda de antes y salta hasta una terraza que hay a la derecha (no la de antes, sino al lado). Mata al hombre que allí aguarda y baja por el agujero de delante.

Aterrizarás junto a tu moto. Monta y ve a toda pastilla hasta el lugar donde "conociste" al minotauro (aunque al final tendrás que dejar la moto). En esa zona verás una rueda que, al tirar de ella, abrirá momentáneamente una puerta a la derecha. Entra por ella y sube por la pared que hay al fondo hasta la cima.


Usa la palanca sólo cuando te enfrentes al minotauro.


Desde la cuerda podrás llegar a dos terrazas distintas.

LA PUERTA DE LA CIUDADELA

Camina un poco y te encontrarás con un sargento herido. Cuando acabe la conversación coge las **balas** para el revólver que hay al lado y continúa hasta dar con la bestia de la que ha hablado el sargento.

En un pasillo que hay antes de la bestia hallarás unas **granadas**. Ahora pasa corriendo por delante de la bestia esquivando sus llamaradas y sigue hasta una zona azulada. A tu derecha hay una plataforma por la que debes seguir.

Continúa hasta que des con dos cocodrilos. Elimínalos y entra por el hueco por el que salieron para coger más items.

Ahora sal y sube por un hueco que hay en la pared de la izquierda. Déjate caer a un patio con dos bloques de piedra en el medio y 3 interruptores en la pared. Activa el del medio y sube por una plataforma que hay sobre una de las antorchas.

Ahí arriba hallarás otro interruptor, púlsalo y baja para accionar ahora el de la izquierda y el de la derecha (de los 3 de la pared).


Este es uno de los pocos supervivientes de la ciudad. El resto de los soldados han caído bajo las garras de una enorme bestia.


Acciona los tres tiradores de la pared para salir de esa zona.

Los bloques se habrán movido dejando al descubierto dos agujeros. Baja por el que está más alejado de los interruptores y hallarás un mecanismo en el que utilizar tu palanca. Hazlo y sal de ahí.

Baja ahora por el otro agujero y pulsa el interruptor que encontrarás. Con esto abrirás una puerta arriba. Sube y pasa por la puerta en cuestión. Asciende por la rampa hasta que estés enfrente de una cuerda. Salta hasta ella y date media vuelta.


Procura no ponerte al alcance de sus terribles mandíbulas.


Sube a la plataforma que hay sobre la antorcha, a la derecha.

Si consigues saltar hasta la campana que hay a la derecha de por donde has saltado, podrás bajar hasta un estrecho orificio un poco más abajo. Allí encontrarás un **botiquín pequeño** y **flechas (S59)**. Baja y vuelve a la cuerda.

Balancéate para llegar a una plataforma que hay en la pared del Sur. Desde ahí salta a una de color amarillo que hay a la derecha. Sube a una plataforma de la lado y salta a los barras grises de la otra pared.

Dobla la esquina y baja a otra plataforma. Salta a la de enfrente y, de ahí, a una que hay a la derecha. Coge el **botiquín pequeño** que hay a tu lado y salta al toldo largo que hay enfrente. Por último, salta hacia el hueco que emite una resplandor anaranjado.


Las langostas te atacarán de vez en cuando a lo largo del nivel.

Cuando llegues al final del pasillo, salta con cuidado hacia la derecha, donde está el vehículo ardiendo. Examina con cuidado el motor y obtendrás un **Bidón de Óxido Nitroso**. Ahora tendrás que saltar, con carrerilla hacia la tierra de enfrente, al otro lado del foso, donde hay un taxi.

A la izquierda del taxi hay un callejón. Corre sin parar, pasando por delante de la bestia, hasta llegar nuevamente hasta el sargento herido. Vuelve a las Cámaras de Tulun por el mismo camino por el que llegaste hasta aquí y baja la pared escalable.

Ve a la derecha y sube por un hueco en la pared para salir al exterior. Regresa a por la moto y avanza por el túnel que hay junto a ella.

TRINCHERAS

Avanza un poco con la moto hasta una plazuela. Desmonta y ve hacia la derecha, a una puerta tras una palmera. Gira luego a la izquierda y corre hasta que veas una ametralladora. Resguárdate un poco más adelante, en un callejón a la izquierda. Coge **balas** para las Uzis y sigue por la puerta de tu espalda. Aquí te espera otra ametralladora.

Agáchate y cúbrete tras unas cajas que hay a la derecha. Desde la primera caja, asómate para que la ametralladora te detecte y avanza agachado hasta el otro extremo de sala. Allí encontrarás un hueco entre las cajas desde el que podrás disparar a la ametralladora (pégate totalmente a la pared de la derecha antes de asomarte).

Usa el revólver con la mira telescópica y dispara al bidón pequeño que tiene la ametralladora en la "espalda" para inutilizarla. Ahora sube a las cajas que quedan enfrente de la ametralladora y coge, de encima de las luces, unas **granadas**.

Salta al hueco que hay sobre la ametralladora y continúa hasta un pasillo con niebla y un orificio estrecho en la pared de la izquierda. Pasa por él evitando los chorros de vapor y sal por el otro extremo.

Acaba con un tipo que te dispara y destroza la caja para coger unos items. Ahora pasa por el pasillo de la sala y sube a un bloque a la izquierda. Desde ahí, dispara a la ametralladora que queda al otro lado y vuelve al orificio de los tubos de vapor. Continúa por la izquierda hasta dar con un camino y un hueco.


Sin la moto te será imposible avanzar por las distintas calles.


No te acerques mucho a las ametralladoras automáticas.


Utiliza los huecos estrechos para cubrirte de los disparos.


Espera a que deje de salir vapor antes de pasar por ahí.

Pasa por el hueco, coge la **Llave del Código del Arma** y sigue por el camino. Darás con un bloque al que tienes que agarrarte. Avanza colgado del filo hacia la derecha hasta que puedas bajar. Junto a una ametralladora inactiva podrás coger un **botiquín grande**.

Sigue y hallarás un jeep volcado. Acaba con el tipo que te empezará a disparar y recoge del motor (usando la palanca) la **Tubería de Válvula**. Combínala con el Bidón de Oxido Nitroso y obtendrás el **Alimentador de Oxido Nitroso**. Examina los alrededores del jeep para coger algún ítem más y vuelve a por la moto.

Usa en tu "montura" el Alimentador de Oxido Nitroso y obtendrás una gran velocidad si pulsas R2. Subido en la moto retrocede hasta la Ciudad de los Muertos.

Cuando llegues, dobla la esquina a la derecha y sigue recto para volver a girar a la derecha un poco más adelante. Verás un enorme foso que podrás saltar usando el turbo. Al otro lado, atropella a un soldado y ve hasta el final.

Baja de la moto y sube al bloque de piedra que hay a la izquierda de dos tablas de madera clavadas en el suelo. Salta en cada rampa y llegarás a un hueco en la pared **(S56)** donde conseguirás un **botiquín grande**. Monta en la moto y ve a las Cámaras de Tulun.

Salta el foso y verás, a tu derecha, unas escaleras rotas. Úsalas de rampa y aterrizarás en un hueco en la pared de enfrente. Baja de la moto y acaba con un soldado. Pasa por la puerta que hay cerca y baja la rampa. Llegarás a una sala con varios caminos.

Pasa primero por la puerta que hay enfrente y un poco más adelante encontrarás un **antorcha** en el suelo. Sal de esa sala y retrocede un poco. A tu derecha verás una rampa. Baja por ella y llegarás a un cruce de caminos. Sigue por el pasillo que no tiene una escalera y darás con una puerta metálica. Acaba con en el tipo que hay detrás de ella y enciende tu antorcha en la llama de la pared. Regresa, subiendo la rampa, hasta la sala de los distintos caminos.

Sube por la rampa que hay en la pared Este y usa la antorcha en los detectores de humo del techo. Esto hará que se abra un puerta a tu izquierda. Pasa por ella y acciona la palanca que hay tras ella. Ahora regresa a la sala donde cogiste la antorcha.

Sube encima de unas cajas y podrás saltar al hueco que hay en una pared. Sube por él y salta a la sala contigua. Dispara a las cajas para descubrir una puerta y de paso coger más **munición**. Para abrir la puerta dispara al candado usando la mira telescópica. Tras ella, hay un orificio en la pared donde encontrarás la **Llave del Techo**.

Regresa a la sala donde accionaste la última palanca. Ve por el pasillo a la derecha de la palanca y abre la puerta amarilla. Monta en la moto y ve a las Trincheras. Ve a la plazuela y baja de la moto. Dirígete a la derecha y sube unas escaleras, hacia una puerta que despide un resplandor verdosa. En la pared de la izquierda hallarás un hueco con un **botiquín pequeño**. Ahora ve a la otra pared y, junto a la puerta, verás una trampilla en el techo. Salta bajo ella y Lara la abrirá. Sube por ella y avanza hasta que salgas a una cornisa.

Dispara a la pequeña roca que hay a la derecha y descuélgate por el borde. Avanza lateralmente hacia la izquierda, doblando la esquina y suéltate sobre una plataforma. Avanza un poco y agárrate a unas asideras que hay sobre ti.

Avanza hasta el otro extremo y acaba con un soldado. Abre la puerta de la derecha con la Llave del Techo y entra. Salta hasta la cornisa del edificio de enfrente y muévete lateralmente, colgado, hacia la izquierda. Sube por el hueco y camina un poco hasta que veas una rendija en la parte de la izquierda. Usa tu revólver con la mira telescópica para acabar con el tipo de dentro. También debes disparar a un interruptor rojo para luego bajar a la calle a por la moto.

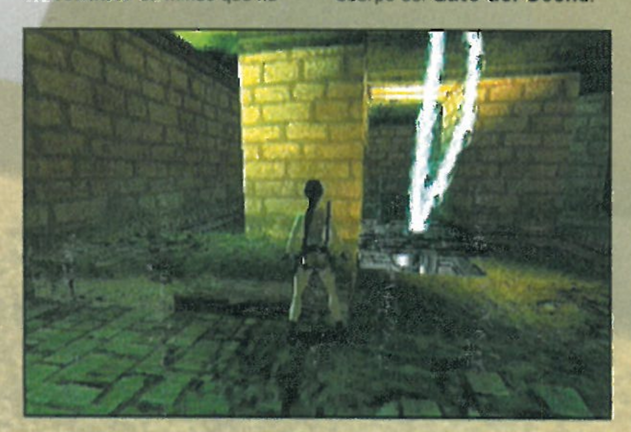
A la izquierda hay una escalera por que deberás pasar usando el turbo. De esta forma llegarás a el hueco de enfrente. Baja de la moto y sube por las escaleras que hay en la pared.




Algunos items de los importantes, están bastante escondidos. No dudes en revisar todos y cada uno de los rincones de los niveles.

BAZAR CALLEJERO

Baja las escaleras y habla con el hombre que encontrarás en la sala. Coge el **Cuerpo del Detonador** de minas que ha dejado caer y ve a la izquierda para hacerte con el **Asa**. Junto al coche de policía hallarás el Cuerpo del **Gato del Coche**.



Busca en una pared un botón rojo y púlsalo para que se abra un puerta. Pasa por ella y verás una escalera. Antes de subir, métete por el hueco que hay junto a ella para hacerte con un ítem. Ahora sí, sube por la escalera y avanza un poco hasta que puedas engancharte a unas asideras. Ve hacia la derecha y déjate caer.

Sigue por el hueco que hay en la pared de la derecha hasta una sala que contiene un bloque oscuro. Usa en el bloque el Gato del Coche (lo obtendrás combinado el Asa y el Cuerpo del Gato del Coche). Abrirás de este modo una trampilla del techo.

Sube por ella y verás un rayo azul que cae del cielo hasta una baldosa. Pasa por el pasadizo que hay a su izquierda y empuja el bloque que hay justo pegado al rayo hasta un hueco en la pared. Ahora arrastra el bloque que tiene una caja de madera encima hasta ponerlo sobre el rayo. Sal de esa pasadizo y ve a la derecha del rayo.

Allí verás un puente derruido con unas barras grises enfrente. Agárrate a ellas y ve hacia la izquierda doblando la esquina.


Pulsa el botón rojo de enfrente para abrir la puerta de al lado.


Este soldado agonizante te dará un importante artefacto.

Cuando puedas, déjate caer sobre una plataforma con una pequeña rampa a la izquierda. Ponte de perfil a la rampa y salta lateralmente hacia la izquierda para caer al otro lado.

Avanza por ese camino y encontrarás varios items **(S60)**. Ahora vuelve a la plataforma desde la que saltaste lateralmente y sube por un bloque a la izquierda.

Deslízate por las rampas hasta el suelo y ve por la derecha. En la siguiente sala continua por la derecha y, tras una rampa, encontrarás a otro soldado (aunque menos "vivo").

Coge los **Datos de Posición de Minas** y combínalos con el Cuerpo del Detonador de Minas.

Regresa por la rampa y aparecerá una criatura parecida a un toro. Haz de cebo para que destroce las cajas de la sala con sus embestidas y así podrás coger unos items. Además, dejará al descubierto una salida que había sobre unas cajas en el rincón de la izquierda. Pasa por ella, acaba con un soldado y ve hacia donde estaba. Pasa por un hueco y llegarás a las Trincheras. Entra por la puerta que tienes a tu espalda y sigue hasta unas escaleras que hay a la izquierda de las que usaste para saltar con la moto.

A la derecha hay un hueco, pasa por él y salta hasta la plataforma que hay sobre el montículo de arena. Sube por las escaleras que hay junto a tu moto y llegarás de nuevo al Bazar Callejero. Pasa por la entrada a la izquierda del cadáver y abre una puerta azul.

Acaba con un soldado y entra por una puerta que hay al fondo a la izquierda (que tiene unas señales de peligro). Pasa por ella y estarás (otra vez) en Trincheras. Usa el Detonador de Minas salta sobre las señales de peligro. Pulsa el interruptor rojo y se abrirá un puerta en los alrededores. Entra por otra puerta y encontrarás tu moto. Monta en ella y pasa por la puerta que acabas de abrir. Llegarás a La Puerta de la Ciudadela y darás con otro tramo plagado de minas.

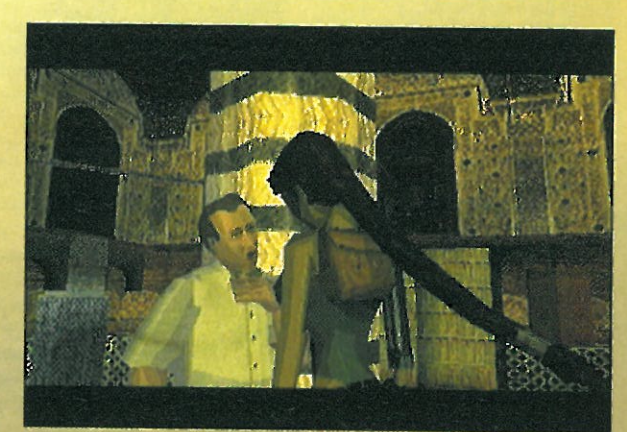
Usa el turbo para saltarlo y continúa hasta llegar al sargento herido. Tras una escena, la maldita bestia morirá.


Usa las asideras para cruzar algunos de los muchos abismos.




Empuja la caja hasta que esté en la vertical del rayo.

LA CIUDADELA


Cuando rescates a tu amigo, te explicará lo que le ha pasado a tu antiguo instructor, Von Croy. Comprobarás que las cosas empeoran.

Anda un poco y, tras una bonita escena, entra por la puerta de la izquierda. Sigue, cruzando una sala, y sube por unas escaleras a la izquierda. Acciona una palanca que hay cerca y coge una **antorcha**. Enciéndela y baja por las escaleras por las que llegaste.

En esta sala hay una cuerda que debes quemar. Ahora retrocede una sala más y verás que se han abierto una puerta y una trampilla. Coge de la puerta algo de **munición** y baja por la trampilla.

Continúa por el oscuro pasadizo (a la izquierda hay **cartuchos**) hasta que una escena te muestre a un tipo que se coloca junto a una palanca.

Avanza hasta el borde de un foso con agua en el fondo. Salta a la plataforma de la izquierda y luego un par de veces más hasta una escalera pegada a la pared (también a la izquierda).

Sube por dicha escalera y agárrate a unas asideras. Avanza hasta un hueco en la pared. Cuélgate de él y suéltate para volverte a agarrar a otro hueco. Entra por él y coge más items **(S61)**. Déjate caer al agua y regresa, saltando de plataforma en plataforma hasta la pasarela desde la que saltaste a las escaleras (las que llevaban a las asideras).

Descuélgate desde esa pasarela y avanza hacia la izquierda. Suéltate y agárrate a un filo de más abajo, ve hacia la derecha y repite la operación. Ahora, colgado, avanza hacia la derecha, hasta a un hueco en la pared.

Pasa por él y caerás a un charco. Al final, sube por un hueco a la derecha para caer sobre una rampa. Salta rápidamente y caerás sobre otra. Vuelve a saltar y llegarás a un saliente. Desplázate lateralmente hacia la izquierda y sube por un hueco.

Coge el **botiquín pequeño** y date la vuelta. Salta con carrerilla hacia el bloque de enfrente. Sube por las escaleras que hay a la izquierda y acaba con los tipos que vayan apareciendo hasta que llegues a la cima.

Acciona la palanca y desciende por un agujero a la izquierda de la palanca, pero con mucho cuidado. Ve por el pasillo en el que has aterrizado cogiendo un **botiquín grande**.

Baja unas escaleras hasta una sala con cuatro piezas. Cada pieza tiene dibujada una letra, que se corresponde con la inicial de los cuatro puntos cardinales, pero en inglés. De esta forma tenemos, **N** (Norte), **S** (Sur), **E** (Este) y **W** (Oeste). Ayudándote de la brújula coloca las piezas sobre los círculos que hay en el suelo. Al final se abrirá la puerta que hay en el Oeste.

Al final del pasillo que hay tras la puerta, hallarás un hoyo por el que bajar (antes recoge unos items que hay al lado). Caerás al agua. Bucea y en el fondo verás una tubería. Pasa por el hueco que hay al Sur y al final del pasadizo encontrarás una palanca en el techo. Acciónala y regresa junto a la tubería (cuidado con el oxígeno). Entra ahora por el hueco del Norte y te encontrarás con una cadena.

Sal del agua por uno de los lados y coge unas **balas** para el **revólver** junto a la puerta que hay al Sur. Ahora pasa por ésta última para salir a la sala de las piezas.

Entra por la puerta de la izquierda y avanza, acabando con unos tipos, hasta dar con una palanca. Acciónala y una escena te mostrará como la tubería empieza a echar burbujas.

Regresa a la anterior sala para salir de ella por la puerta del Norte. Estás otra vez bajo el agua, ve junto a la tubería y sube por el hueco que está en la superficie.

Encontrarás otra palanca que, cómo no, deberás accionar. Al hacerlo se abrirá una escotilla junto a la tubería.

Regresa junto a ella y ve por el hueco del Norte, que te conducirá de nuevo junto a la cadena. Tira de ella y sube por los lados a la sala. Sal de ahí por la puerta que has abierto, hacia el Este.


No intentes pasar por ahí hasta que no se apaguen los fuegos.


Cada mesa tiene una letra escrita en la parte superior.

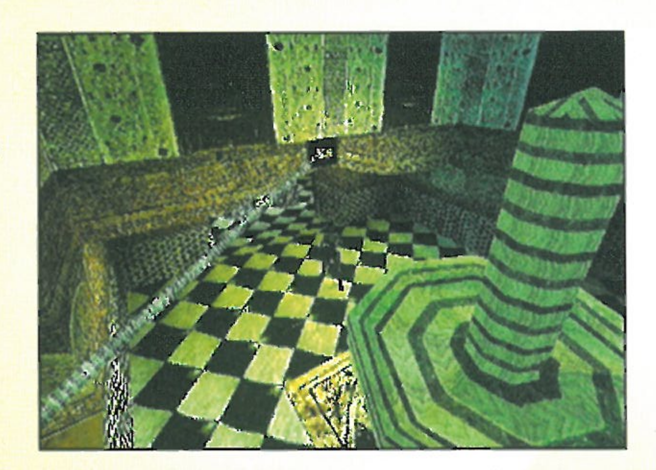

Estos tipos de gris son duros de pelar. Mejor que los esquives.

Pasa por un hueco estrecho que hay al fondo y tendrás la oportunidad de ver como dos caballeros cruzados regresan a la vida (o un estado cercano a la vida, al menos). Lo malo es que son indestructibles, así que, enciende una bengala y busca un pasillo que tenga el suelo de madera.

Corre hasta que des con un hueco taponado por unas maderas. Espera a que te den alcance los caballeros y haz de cebo para que las destrocen con sus espadas. Ahora pasa por ese pasillo y sube por la pared del fondo.

Camina un poco hasta llegar a una estancia oscura y con algunas antorchas. Al fondo, a la derecha podrás coger algunas **bengalas**. Ahora baja por el lado izquierdo (mirando desde donde has llegado) y verás un agujero en el suelo.

Descuélgate por el lado izquierdo y suéltate para agarrarte a un hueco que hay más abajo **(S62)**. Pasa por él y sube la rampa hasta una sala con varios items y... los caballeros cruzados. Esquívalos mientras recoges los items y luego abandona la sala por la rampa que baja a la sala de las antorchas. Ahora ve hacia la zona central y acabarás el nivel mediante una animación.

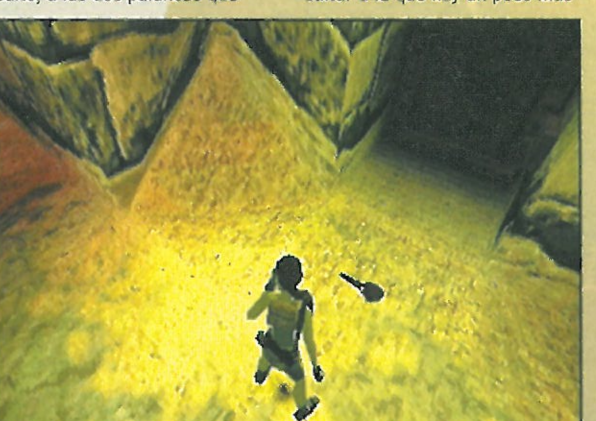


EL COMPLEJO DE LA ESFINGE

Camina recto y desenfunda para acabar con dos guardias con ametralladoras. Uno de ellos dejará al morir la **Llave de Plata**. Cógela y úsala en la puerta que hay justo al lado. Pasa por ella y ve a la derecha para acabar con otros dos tipos.

Sube a los bloques de los lados para poder llegar, de un salto, a las dos palancas que hay en las paredes. Una vez accionadas, se abrirá una puerta en el otro extremo. Antes de pasar por ella, recoge un **botiquín pequeño** y unos **cartuchos** que hay en unos huecos en las paredes.

Te encuentras entre dos fosos. Encara el de la derecha y baja hasta una plataforma para saltar a la que hay un poco más adelante. Desde ahí, salta en diagonal para agarrarte al borde del foso. Sal de él y sigue hasta otro foso (olvida la puerta del lado derecho). Usa las plataformas que hay en las paredes para salir por el otro lado, sin olvidar un **botiquín pequeño**.



Cada vez que mates a un soldado, mira donde cayó su cuerpo porque hay veces que dejarán items interesantes. Como en este caso.

Abre la puerta de la pared derecha y dispara a las cajas para coger algo de **munición**. Ahora retira la estantería para descubrir un hueco estrecho en el suelo. Dispara a la rejilla y entra.

Saldrás a una sala similar. Acaba con el tipo que te dispara y retira las dos estanterías para coger una **escopeta (S63)**. Destroza las cajas y recoge la **Espada de Metal**. Luego pulsa el botón que hay junto a la puerta para que se abra y elimina a los tipos que entren.

Sal de la sala y retrocede hasta el punto en el que tenías dos fosos a los lados. Esta vez atraviesa el de la izquierda.

Primero déjate caer a una plataforma que hay a la izquierda y luego salta a la de enfrente (aunque no se ve muy bien). Desde ésta, salta en diagonal hacia la plataforma de la derecha. Sal del hueco y camina hasta que Lara mire a la derecha, a un pasillo. Acércate a la tumba y examínala. Luego continúa por donde ibas para dar con otro foso.

Salta a la plataforma que hay a la derecha, desde ahí a la de enfrente y luego, otra vez, a la derecha. Mata a otros dos tipos y dispara a las cajas que veas en la zona. Recoge el **Asa de Madera** y combínala con la Espada de Metal para obtener una **Pala**.

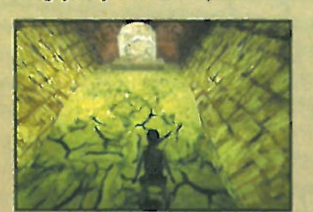
Regresa junto a la tumba y usa la pala en la tierra agrietada que hay al lado. Déjate caer por el agujero y avanza un poco.



Usa la artillería pesada si un enemigo se te resiste.



Retira la estantería para descubrir una pequeña rejilla.



Usa la pala en ese trozo de terreno para excavar un poco.

BAJO LA ESFINGE

Avanza hasta pasar por una puerta que se cerrará tras de ti. Camina un poco y observa las dos salas que hay a los lados, con un interruptor en la entrada. Tu objetivo es atraer a los dos toros que hay enfrente hasta el interior de estas salas y luego dejarlos encerrados pulsando el interruptor.

Camina pegado a una de las paredes y atrae a uno de los toros. Enciérralo y repite la operación con el otro. Ahora gira a la izquierda, donde descansaban los toros, y recoge junto a un esqueleto unas **bengalas** y el **Trozo de Papel**. Ahora acércate a los tres interruptores con símbolos que había detrás de los toros.







Pulsa primero el de la derecha, luego el de la izquierda y, finalmente, el del centro. Ve por el pasillo de la izquierda y entra por la puerta abierta, la del Oeste. Avanza saltando los dos fosos y, al fondo, mira los huecos que hay en lo alto, en las paredes.

Si usas lo prismáticos descubrirás los códigos que abren todas las puertas de la zona. Regresa a los tres interruptores y pulsa, en este orden, el derecho, el medio, y el izquierdo. Se abrirá con esta combinación la puerta norte del pasillo de la izquierda. Pasa por ella y acaba con los murciélagos.

Salta un foso y encontrarás un pequeño hueco enfrente y dos a los lados. Entra agachado

(y con una bengala) por el de la derecha. No pases sobre ninguna tabla de madera o morirás al instante.

Gira a la izquierda, luego a la derecha y otra vez a la izquierda. Saldrás a una sala con un interruptor que debes pulsar. Regresa a la entrada de los tres huecos y entra por el del centro.

Gira a la derecha y ponte sobre las maderas para caer a un agujero y coger un **lanza granadas (S64)**.

Sal y pasa ahora por el último hueco, el de la izquierda. Gira dos veces a la izquierda y recoge la **Piedra de Maat**. Regresa a la sala de los tres interruptores por donde has venido y pulsa el del medio, izquierdo, derecho.

Pasa por la puerta Sur del pasillo y acaba con unos murciélagos. Salta el foso y mata a los cocodrilos que hay a la derecha. Ve hacia esa zona y estarás en una sala con agua y una isla en el medio.

En las paredes hay cuatro orificios y un interruptor, que tendrás que examinar y activar respectivamente. Ve a la isla y coge del hueco que has abierto la **Piedra de Khepri**.

Regresa, de nuevo, junto a los tres interruptores y pulsa izquierda, medio, derecha. En el pasillo de la derecha se habrá abierto la puerta del Este. Salta el foso que hay más adelante y en la sala del final verás nueve orificios.



Tendrás que pulsar muchas veces esos tres interruptores.

Examina sólo los siguientes orificios: de la pared Norte, el de la derecha; y de la pared Este, también el de la derecha. Si examinas el resto, serás "pasto" de de unos escarabajos.

Con la **Piedra de Re** en tu poder regresa junto a los interruptores para introducir esta vez medio, derecha, izquierda. Dirígete hacia la puerta Sur del pasillo de la derecha. Salta el foso y llegarás a una sala con una hoyo en el suelo. Salva la partida, enciende una bengala y aguanta la respiración.

Bucea hasta el fondo y hallarás tres posibles caminos. Consulta la brújula y toma el que va hacia el Sur. Desciende un poco más y continúa, en el primer cruce, hacia el Sur. Sigue en esa dirección hasta que veas una baldosa con un pájaro. Sube y sal del agua.

Pulsa el interruptor que hay en la pared y regresa al agua. Ve hacia el Norte hasta el segundo cruce, en el que debes girar a la izquierda. Luego, en el tercer y cuarto

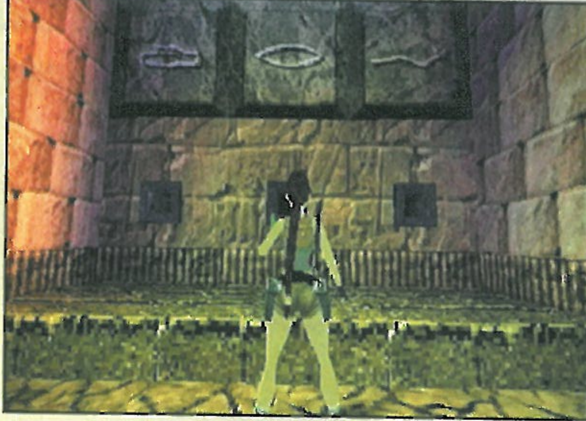


Guarda la partida antes de entrar por las distintas puertas.

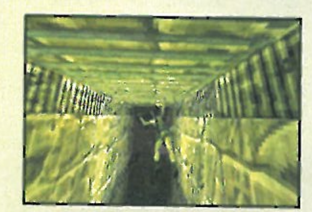
cruce, escoge el camino que va hacia arriba. Estás otra vez en el principio y deberías volver a guardar la partida.

Sumérgete otra vez y ve hacia el Sur otra vez. En el primer cruce ve hacia el Oeste y en el segundo hacia arriba. En esta sala encontrarás un pulsador idéntico al de antes (que tienes que accionar claro). Vuelve al agua y toma el Este en la primera bifurcación y arriba en el segundo y en el tercero.

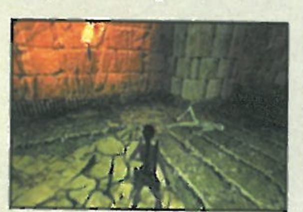
De nuevo en la sala inicial. Desciende otra vez y ve hacia el Este, luego hacia el Sur y más tarde hacia el Oeste. No abandones esta dirección hasta que no te quede más remedio que subir o bajar, no antes.



No todos los orificios esconden cosas útiles. Algunos, como en este caso, ocultan desagradable sorpresas. Mejor ve a lo seguro.



En muchos casos las asideras serán tu única ruta de escape.



Haz caso a Lara cuando se quede mirando algo fijamente.

Baja para torcer luego a la izquierda y, finalmente, subir. Activa el tercer interruptor y vuelve al agua para ir hacia el Oeste. Luego al Norte y más tarde hacia arriba. En mitad de la ascensión gira al Este, sigue hasta el final y sube. Ve al Norte y, más tarde, al Oeste para salir a la superficie. ¡Bufff!, otra vez al agua.

Ve al Norte y sube cuando veas otro dibujo en la pared. Sal y activa otro interruptor.

Sumérgete y ve hacia abajo en el primer cruce y luego hacia arriba. Tómate un respiro y sumérgete otra vez.

Ve al Este y luego hacia arriba. Otro dibujo delante de ti y también el último pulsador (ya puedes relajarte).

Antes de abandonar la sala coge la **Piedra de Atum**. Vuelve al agua y dirígete primero al Este y luego hacia arriba en la segunda bifurcación. Sal del agua y vuelve a los tres botones de siempre para ir por



Como comprobarás, los prismáticos no son inútiles.

el pasillo que hay a la izquierda de ellos.

Entra por la puerta del Oeste, salta los dos abismos y coloca las cuatro piedras que has recogido, en unos huecos de las paredes. La puerta que hay en esa sala se abrirá y por fin podrás salir.

Atraviesa el abismo de más adelante colgado de unas asideras que hay en el techo y llegarás a una sala en la que empezarán a bajar unos taladros del techo. Coge rápidamente las **cuatro Escrituras** y sal por la otra puerta.

Cruza la siguiente estancia saltando para evitar algunas peligrosas cuchillas. Atraviesa el próximo foso colgado del techo como ya es habitual y avanza hasta llegar a una plataforma. Camina por el túnel de delante y acabarás este largo y angustioso nivel.

LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

Avanza un poco y coge unos **cargadores** de UZI de la sala. Ahora sube a los bloques de piedra para llegar hasta una trampilla en el techo. Salta debajo de ella y Lara la abrirá.

Al subir te encontrarás con un escorpión talla XXL. Acaba con él y avanza un poco para encontrar otro compañero de especie.

Cuando llegues a la bifurcación, ve hacia el Oeste y coge un **botiquín**. Vuelve al cruce y ve al Sur para coger **balas** para el revólver. Ahora da media vuelta y ve hacia el Norte donde hallarás otro foso.



Los escorpiones no distinguen entre buenos y malos.



Es recomendable que no te andes con chiquitas contra ellos

Crúzalo caminado hasta el borde izquierdo y, desde ahí, salta en diagonal hacia la izquierda. Avanza un poco más y llegarás a uno de los lados de la pirámide. Elimina un escorpión y un insecto y ve hacia la derecha.

En el foso verás una plataforma con la superficie inclinada hacia detrás. Salta a ella y mientras resbalas, pulsa salto otra vez. Ahora salta a la izquierda y llegarás a tierra firme. Salva la partida y entra por la puerta de la derecha.

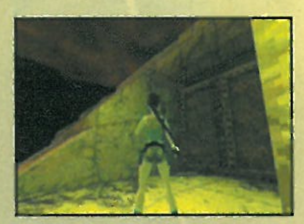
Equípate con algo potente y acaba con el escorpión que está atacando a un soldado, en el interior del edificio. Si consigues salvarlo, te recompensará con las **Llaves del Arsenal** (si muere, carga la partida y vuelve a intentarlo). También obtendrás las **Llaves de la Guardia**. Sal de ahí y regresa junto a la pirámide.

Para cruzar el foso de antes tienes que engancharte a la pared de la derecha y avanzar colgado hasta cruzarlo. Sube el escalón de la pirámide que tienes justo al lado y luego a uno a la izquierda. Sube uno más arriba, y luego a otro en la diagonal arriba-izquierda. Camina por ese escalón hasta el otro extremo y salta con carrerilla al que hay enfrente (es posible que tengas que coger más carrerilla de lo normal para no tropezar).

Luego salta de nuevo hacia el oeste y podrás empezar a subir escalones hasta llegar a una puerta. Antes de entra por ella, ve por la derecha de la puerta y salta a otro escalón. Sube dos más y salta a la izquierda para estar encima de la puerta. Justo al otro lado de la puerta hay un **revólver (S65)**. Ahora sí, entra por la puerta usando las Llaves de la Guardia.



Usa cualquier pared para llegar a los sitios más inaccesibles. Cualquier método es válido.



Justo encima de la puerta se esconde el último secreto de esta fase. A escalar tocan.



Si salvas al soldado de las pinzas del escorpión gigante, te verás recompensado con la Llave del Arsenal. Luego lo agradecerás.

INTERIOR DE LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

Avanza esquivando los péndulos cortantes hasta llegar a una sala con una escalera que desciende. Sitúate en el comienzo de las escaleras y mira hacia arriba. En el techo verás una estrella a la que tienes que disparar usando el revólver.

Baja las escaleras, esquiva a dos lentas momias y salta dentro del contenedor que hay en el centro (tras él hay algo de **munición**).

Baja por el agujero del suelo. Aterrizarás junto a un foso con una cuerda encima. Si la cuerda está ahí será por algo, así que úsala para cruzar el foso y continúa.



Dispara a la estrella dorada del techo usando tanto la ballesta como el revólver. Pero tendrás que equiparlos con la mira láser.

Más adelante llegarás a una bifurcación. Mata a los murciélagos y esquiva a la momia para ir por el camino de la derecha. Cruza los fosos con ayuda de las cuerdas y sube por una rampa para pulsar un interruptor. Vuelve a la bifurcación para tomar el camino de la izquierda.

Cruza más fosos y pasa por la puerta del fondo. Sube por la pared y llegarás a una sala con una criatura de tamaño considerable, y que además, no parará de dispararte. Acaba con ella y coge del fondo de la sala la **Llave del Pozo Oeste**.

Retrocede hasta la sala en la que disparaste a la estrella y entra por la puerta que has abierto en la pared del Este.

Avanza por el pasadizo y mantente alerta, cuando escuches un sonido metálico agáchate rápidamente para que no te partan por la mitad unas cuchillas.

Sube por la trampilla que hay al final. Elimina a dos escorpiones y ve por la derecha. Dirígete luego a la izquierda y busca un interruptor cuadrado en el lado de la pirámide.

Ve al foso que hay un poco más atrás y ponte en una plataforma que hay junto a la pirámide. Sube por ese lado hasta llegar a la cima (es muy fácil). Desciende con cuidado por el agujero y avanza por el pasillo.

Más adelante te encontrarás con una serie de fosos que debes cruzar o bien con el salto o bien enganchándote al techo. Al final hallarás una cadena de la que debes tirar.

Retrocede un foso y ve a la derecha. Para cruzar el siguiente abismo tienes que engancharte al techo, a unas asideras.

Sigue por la puerta que abriste y, cuando llegues a un rampa, salta a ella pero hacia la derecha, lo más pegado a la pared que puedas. De este modo caerás sobre una **UZI (S66)**. Sigue deslizándote y camina luego un poco más para finalizar el nivel.



Si hay una cuerda delante, úsala. No están ahí de adorno.



Ese tipo es verdaderamente resistente a tus disparos.

LAS MASTABAS



Recoge el Bidón que hay detrás del camión. Es importante.



Estas cabezas de león te las encontrarás muuuchas veces.

Sube por el techo y ve hacia la derecha. Salta el foso para llegar a la puerta de hierro que hay a la izquierda. Usa las Llaves de la Guardia en el lado izquierdo y pasa por ella.

Avanza un poco y no te agobies cuando veas tantas rutas posibles. Dispara a las tablas que taponan la entrada de enfrente y mata al perro que hay en el interior. Aunque no la veas (usar una bengala ayuda), hay una trampilla en el medio de la sala que puedes abrir pulsando X, bajo la que hallarás un **botiquín grande (S67)**.

Sal de ahí y ve hacia el Norte para hacerte con un **Bidón** que hay tras un camión. Elimina a los perros y da media vuelta.

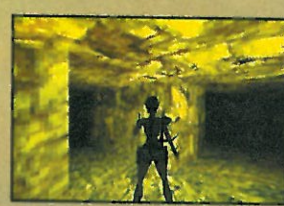
Ve por un camino que hay a la izquierda hasta llegar a un foso. Abre la puerta que hay en la pared de la izquierda y recoge algo de **munición**. Ahora abre la trampilla del suelo y baja. Mata al perro y, en la primera bifurcación, sigue por el Este.

Elimina a dos perros más y llegarás a una sala con unas cabezas de leones en las paredes. Cada vez que encuentres estas estatuas debes actuar de la misma forma, usa la mira telescópica con la ballesta y dispara a las gemas que hay en sus bocas. Una vez hecho esto coge unas **flechas** y un **botiquín pequeño**. Se habrá abierto una puerta en esa misma sala de la que saldrán dos momias. Evítalas y coge el **Odre** pequeño. Regresa a la bifurcación y ve hacia el Sur.

Sube por el agujero del final, elimina a unos murciélagos y sigue. Estás entre dos fosos. Cruza el de la derecha (el del Este) y dispara a las tablas que bloquean la puerta. Abre la trampilla y sigue hasta que des con un cruce. Tú sigue por el Este para dar con otra sala con cabezas de leones. Repite lo mismo que antes, y coge esta vez el **Saco de Arena**.

Regresa al cruce para seguir por el Norte. Darás con una nueva bifurcación más adelante, continúa en dirección Norte (al final del camino del Oeste hay un **botiquín grande** y **munición**). Sube por el agujero del final y sal de la sala disparando a unas tablas. Ve hacia el foso que hay a la izquierda (salta a la plataforma que hay al norte y de ahí a tierra firme). Ve por la entrada de la derecha acabando con dos escorpiones (pequeños, tranquilo) y baja por la trampilla.

Sigue en el cruce por el camino del Oeste para coger una **antorcha** y luego ve por el del Este. Acaba con varios perros en la próxima sala y dispara a los leones. Sal con la antorcha por la puerta que has abierto y estarás en una sala con una balanza. Deja la antorcha y llena el Odre pequeño en un charco, detrás de la balanza. Ahora vacía el agua en la bandeja de la izquierda (mirando desde donde has entrado). Pon el Saco de Arena en la de la derecha y el contenido del Bidón en la de en medio. Usa la antorcha (enciéndela con alguna de las que hay en la sala) para prender el combustible que has depositado en la bandeja central. Ahora pasa por la puerta que se ha abierto en la pared de la izquierda.



Casi todos los camino llevan a lugares interesantes. Prueba.

Esquiva a las momias y recoge del fondo la **Llave del Pozo Norte**. Vuelve junto a las balanzas y entra por la otra puerta para dar con más cabezas de leones (ya sabes qué hacer).

Sube por la escaleras y elimina a dos perros para llegar a un cruce. Ve primero por el camino de la izquierda, recoge un **botiquín grande**, y luego vuelve al cruce y continúa por donde ibas. Sube al final y ve hacia el foso. Salta primero a la izquierda y luego hacia el Sur. A tu derecha hay una puerta y, detrás de ella, una nueva trampilla. Baja y en el la primera bifurcación ve hacia la izquierda para coger **munición**.

Sigue por el mismo pasadizo por el que ibas y al final sube por una abertura. Elimina a un perro y dispara a unas tablas para salir. Abre otra trampilla en el suelo y continúa hacia el Este en el primer cruce (a la derecha hay un **botiquín pequeño**).

Llegarás a otra sala con cabezas de leones en la que tienes que hacer lo de siempre. Sal por la otra puerta y verás tres estatuas de monos (que representan "no escuchar", "no hablar" y "no ver"). Delante de cada una hay un mecanismo en los que usar tu palanca. Úsala en el que hay frente a la de la derecha (la de "no hablar"). Aparecerá un mono que accionará por ti un interruptor. Sal por la puerta que se ha abierto y coge, esquivando a dos momias, la **Llave del Pozo Sur**. Esto hará que se abra otra puerta donde los monos.

Sal por esa puerta y, en la siguiente estancia, tendrás que disparar a las cabezas de más leones. Entra por la puerta y avanza hasta acabar el nivel.



Coloca en las diferentes bandejas algunos de los items que has estado recolectando durante todo el nivel. Hazlo en el lugar correcto.

LA GRAN PIRÁMIDE

Sube por el hueco que hay al fondo del pasillo y coge un **botiquín pequeño** de un rincón. Continúa por una puerta que hay a la derecha (destroza las maderas que la taponan). Acaba con un tipo que te dispara un poco más adelante y salta el foso hacia la izquierda. Mata a otro soldado que dispara desde lejos y entra por la puerta de la derecha. Elimina a todo bicho viviente y abre la trampilla medio camuflada del suelo.



Dispara a las tablas para abrirte paso. Con un sólo disparo basta.



Algunas trampillas están verdaderamente camufladas.

Desciende con cuidado y coge un **lanzagranadas (S68)**. Ahora sube y sal por la otra puerta. Pasa por otra puerta más, acaba con un tipo y no abras la trampilla del suelo, ya que no es más que una trampa. Ve por la derecha y luego hacia la izquierda. Dispara a unos maderos para entrar a otra sala y encontrarás **munición** variada y un **botiquín grande** bajo la trampilla. Sal por la otra puerta y ve hacia el Norte. Prepárate porque te espera una escalada de órdago.

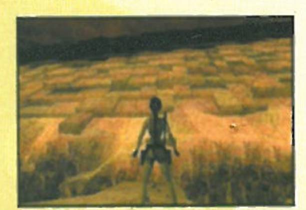
Salta desde el foso a una plataforma de enfrente, resbala por la izquierda y salta a otra plataforma. Sube una rampita y luego a un escalón al Norte, continúa en esa dirección hasta que no puedas avanzar más. Ve hacia el Noreste y luego salta con carrerilla a unas plataformas al Este. Da un paso hacia atrás para evitar que te aplaste un roca y salta dos veces hacia el Este. Sube un escalón hacia el Norte y luego

salta otras dos veces hacia al Este (cuidado con la roca que caerá). Sube un escalón hacia el Norte y sigue un poco más por el Este. Resbalarás por una rampa y terminarás sobre otra plataforma. Baja un escalón y salta a la plataforma que hay al otro lado del foso. Desde ahí a una de la izquierda y luego a una del Norte.

Alcanza de nuevo la pirámide y sube hasta un escalón que tiene un **botiquín**. Salta a otro escalón que hay en el Noroeste (esquiva la piedra). Sube por la izquierda, luego tres bloques al Norte y salta dos veces al Este. Continúa por el Norte y más tarde hacia el Oeste.

Elimina dos insectos voladores y sube por el Norte. Salta dos veces por el Oeste. Resbalarás hasta otra plataforma desde la que seguir saltando hacia el Oeste.

El siguiente salto es hacia el Suroeste, el próximo al Noroeste, luego otra vez al suroeste y, finalmente, al noroeste. Asciende un poco hacia el Norte y luego salta al Noroeste. Para finalizar, ve saltado hacia el Oeste. ¡Arff!

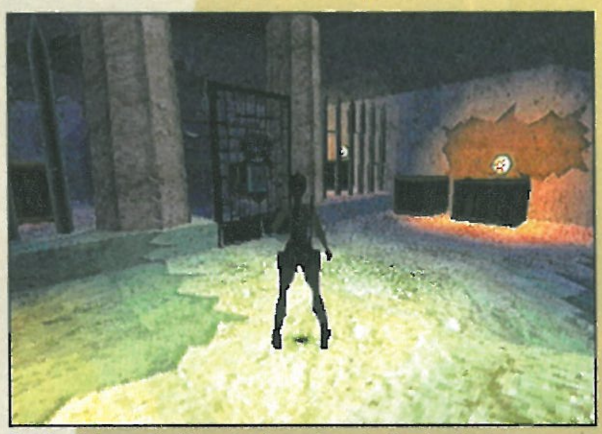

Todos esos escalones de ahí arriba son para ti. Disfruta.


Si te equivocas en un solo salto, resbalarás hasta el abismo. No es mala idea que guardes la partida después de cada salto.

LAS PIRÁMIDES DE LAS REINAS KHUFUS

Elimina a los soldados y a los escorpiones que hay por la zona y verás dos rampas que descienden en el lado izquierdo. Baja por la primera, abre la puerta y haz astillas las cajas para hacerte con un montón de items.

Ahora ve a la segunda rampa y, una vez en la sala, usa la Llave del Arsenal en la verja para poder coger bastantes item más **(S69)**. Sal y ve hacia un abismo que hay al Norte acabando con otro desagradable escorpión.


Aquí podrás usar la Llave del Arsenal que te dio el soldado que salvaste. Recoge un montón de munición, te vendrá bien.

Cruza el foso y elimina a otro más. Coge carrerilla y salta a una plataforma que hay al Este. Salta a la derecha, elimina a un insecto y sube luego a la siguiente plataforma. Coge carrerilla y pega un salto, sin pulsar X, hacia la plataforma de la izquierda.

Salta otra vez en esa dirección y coge carrerilla para agarrarte al borde que hay al Oeste. Sube y salta otra vez a la derecha. Elimina a otros dos "bichitos" y gira a la izquierda.


Si no salvaste al soldado no tendrás esta bonita llave.

En ese callejón hay un bloque de piedra que parece suelto. Empújalo hasta el fondo del callejón (pegado al lado izquierdo) y se abrirá una puerta sobre él. Ve hacia ella y baja con cuidado por una trampilla.

Entra por una puerta y encontrarás tres posibles rutas. Escoge la de la derecha y ve todo el rato hacia la derecha, cuando se te dé opción a cambiar de dirección.

Acabará llegando a una sala con un guardián custodiando la **Llave del Pozo Este**. Elimina al guardián y coge la llave. Ahora da media vuelta y sigue de frente en el primer cruce y a la derecha en el siguiente. A la izquierda en el tercero y en el cuarto cruce. Finalmente ve por la derecha en el quinto.


Cúrate de los envenenamientos con un botiquín pequeño.

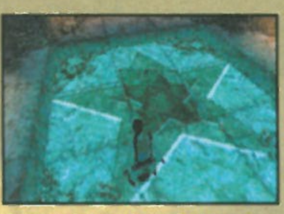
Regresa junto al bloque que arrastraste antes y salta a la plataforma que hay al otro lado del abismo. Salta a la izquierda hasta una plataforma y luego a una de enfrente. Luego sube a una plataforma que hay al Este. Sigue ascendiendo por el Noroeste, teniendo mucho cuidado con las piedras que caerán. Sube un poco más hasta estar al lado de una puerta, elimina a dos insectos y abre la puerta con la Llave de la Guardia.

INTERIOR DE LA GRAN PIRÁMIDE

Baja por el túnel, salta un foso y acaba con dos tipos. Sigue hasta que puedas ir por un pasillo a la derecha. Llegarás a una estancia con dos rampas a los lados y una entrada entre ellas.

Pasa por esta entrada y avanza evitando los bloques de piedra móviles. Elimina a un perros un poco más adelante y entra salta al interior de un contenedor. Coge un **botiquín pequeño** y una **antorcha**. Enciéndela con alguna de las que hay en las paredes y prende con ella el resto de las antorchas. Entra por la puerta que se ha abierto y recoge unos **cartuchos**. Acciona la palanca que hay al lado y vuelve a la sala de las dos rampas. Sube por cualquiera de las dos y entra en una sala donde podrás colocar en unos huecos las cuatro llaves que has ido recolectando. Acciona la palanca que hay en una de las paredes y baja por las rampas acabando con todos los soldados que aparezcan.

Ve junto al contenedor y entra por la puerta que hay al Este. Acciona otra palanca y coge un **botiquín grande**. Ahora puedes regresar al túnel donde iniciaste el nivel para continuar bajando.


Aquí podrás colocar todas las llaves que has ido guardando.

En el segundo foso que saltes hay una plataforma en una de las paredes, abajo. Si saltas hasta allí podrás hacerte con un nuevo secreto, esta vez una **ballesta (S70)**.

Sigue por donde ibas hasta que te tropieces con un rayo de energía. Baja por el hueco del suelo, por donde entra el rayo. Encontrarás otro hueco en una de las paredes por el que debes entrar. Sigue caminando, el final está cerca.


Los soldados y ninjas de Von Croy no descansarán nunca.


Bonita escena. No te preocupes esos rayos son inofensivos.

EL TEMPLO DE HORUS

Camina por el pasillo hasta una sala con una jaula a la izquierda. Dentro hay una bestia que saldrá si nos haces las cosas a partir de ahora en condiciones.

Ve a la derecha hasta que encuentres una balanza y unas fuentes a los lados. Coge el **Odre grande** del suelo y mira a las paredes. Verás unas líneas pintadas sobre las fuentes. El número de rayas representan los litros que tienes que verter en la bandeja de la izquierda, en la báscula. Llena el Odre grande en una de las fuentes y combínalo con el pequeño. Ahora en el grande tienes dos litros de agua, justo lo que tienes que echar en la bandeja izquierda. Baja por el agujero del suelo y desciende con cuidado (evitando los pinchos) por el palo de la sala de abajo. Sal por el pasillo y encontrarás un problema parecido.

Vacía los odres y llena el grande de agua. Combínalo con el pequeño y luego vacía este último. Combina de nuevo el grande con el pequeño y llena otra vez este último. Combina ambos odres otra vez y tendrás cuatro litros en el grande, que es la cantidad que te exigen en esta ocasión. Vacía el odre grande en la bandeja de la izquierda y baja por el agujero. Desciende por el palo para llegar a otra sala similar con una báscula.

Vacía los odres primero y llena el pequeño luego. Combínalo con el grande y vuelve a llenar el odre pequeño. Ahora combínalos otra vez y te quedará un litro en el pequeño. Vierte ese litro en la bandeja de la izquierda, como siempre, y baja por el agujero.

Encontrarás el rayo de energía de antes bajando por un agujero. Descuélgate por ese agujero, y pasa a la pared contraria, desplazándote lateralmente. Ahora baja por esa pared, pasarás por una sala, pero tú sigue bajando hasta que veas un hueco, casi abajo del todo, por el que llegar hasta una plataforma.

Estás en una enorme caverna con una isleta rodeada de agua en el centro. Ponte de cara al Norte y salta con carrerilla para caer al agua. Busca un escalón por el que puedas subir a la isleta y acércate a los cuatro pedestales que hay alrededor del rayo de energía. Coloca en estos pedestales las cuatro Escrituras y, tras una espectacular escena, Horus volverá a la vida. Lo malo de esto es que Horus considera que eres un estorbo y decide que lo mejor es hacerte papilla (¿y este no era el Dios bueno?, en fin). Lánzate al agua a toda pastilla (por cierto, ni te molestes en dispararle). Busca en el fondo el **Amuleto de Horus** y cógelo.

Ahora busca un escalón en el Sur por el que salir del agua y sube por la rampa de la izquierda esquivando los disparos de Horus.

Al final de la rampa hay una sala con unos **cargadores** de UZI y una palanca. Acciónala y vuelve al agua para subir por el Norte hasta otra rampa. Al final de ésta también hallarás otra palanca. Tira de ella y verás como se activa un mecanismo.

Vuelve a la rampa contraria (la de antes) y salta a una plataforma que hay a su izquierda. Salta y sube algunos bloques más para ir avanzando por la sala. Llegarás hasta una plataforma que tiene una enorme piedra colgando del techo justo enfrente. Coge carrerilla para saltar hacia la izquierda, casi rozando la roca. Caerás sobre otra plataforma que no veías desde la anterior.

Camina hacia la derecha y salta a un hueco que hay en una pared. Sube arrastrándote por él y sal por el otro extremo. Salta a una plataforma que hay al Norte y estarás a la misma altura que Horus. Quizá no sea buena idea quedarse mirándole demasiado tiempo así que salta y agárrate a una pared que hay a la izquierda.

Desplázate hasta una plataforma y sube por la pared hasta la habitación de arriba, en la que se activó el mecanismo. Sal de esa sala por la puerta de detrás de ti y esquiva los bloques móviles.

Ahora corre si no quieres que te aplasten unos pedruscos. Tendrás que saltar varios fosos con pinchos mientras que resbalas por unas rampas. Tan sólo tienes que saltar mientras que te deslizas y agárrate al filo de la pared de enfrente. Cuando llegues a una puerta habrás llegado también al final de esta enooorme aventura. Disfruta (o no) de su final.



Si te equivocas al calcular los litros de agua que tienes que colocar en las bandejas, te las tendrás que ver con ese pedazo de bicho.



Tienes que calcular la cantidad exacta tres veces en esta zona.



Baja por el agujero para dar con el temible Horus.



A pesar de que sus disparos no quitan mucha vida, si te descuidas, puedes acabar mal.



Discworld Noir

El humor más negro



Pese a estar basado en el absurdo universo *Discworld*, los puzzles de este juego tienen una lógica aplastante. Eso sí, ten en cuenta que no es lineal y que se puede seguir la trama por distintos caminos. Así, puedes encontrar ciertos personajes en puntos distintos de los indicados en esta guía o no encontrarlos. Si esto sucede, vuelve a hablar con los personajes cambiando los temas de conversación. Disfrútalo.

ACTO 1

Otra vez trabajando. Parecía que hoy la suerte se iba a poner de mi parte: una hermosísima mujer, Carlotta, acababa de proponerme un nuevo caso por el que, además, pagaría bien. Se trataba de encontrar a un tal Mundy, su amante, que desde su regreso en el barco Milka no había dado señales de vida.

Con un entusiasmo fuera de lo normal llegué al puerto y entablé conversación con el segundo oficial del barco, el Señor Scoplett. Averigüé que habían traído hasta este puerto a tres pasajeros (incluido Mundy). Pero lo más asombroso era que yo no había sido el primero en preguntar por él, un enano se me había adelantado.

Cuando me dijo que había notado algo nervioso a Mundy decidí que sería bueno revisar su camarote, pero para ello tendría que recibir permiso del capitán que, como era habitual, estaba tomando una copa en el Café Ankh.

Por coincidencias de la vida me encontré con un viejo compañero de la Guardia (Nobby). Después de charlar con él (es bueno mantener determinadas amistades), me acerqué al capitán Jenkins.

Como suponía, estaba borracho así que no conseguí gran cosa de él (y mucho menos un permiso para subir a bordo del Milka). Lo que sí que me dijo es que dos de los pasajeros (un hombre extranjero y una mujer) llevaban mucho equipaje. Al salir del café vi, a la derecha, como un gólem cargaba vino en una carreta. Al mirar la bodega de la que salía se me ocurrió una brillante idea: seguramente podría colarme en el barco si conseguía introducirme en una de las cajas de carga. Así que recogí la palanca que había sobre el carro y la utilicé para meterme (cuando el marinero no estaba) en una de las cajas del puerto.

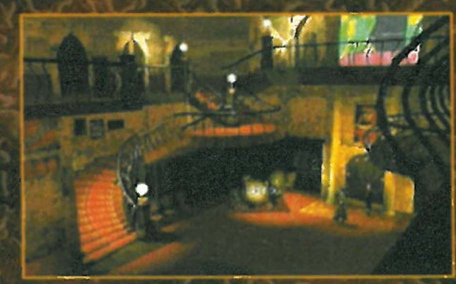
Aparecí en una bodega, no precisamente muy cuidada, donde recogí un papel escrito en un idioma muy raro, y entré en el camarote de Mundy. Tenía el tiempo justo antes de que llegara el segundo. Revisé el catre y encontré un trozo de cartón con un 6 escrito (¿o era un 9?). Después tuve que saltar por la borda para no ser sorprendido por el señor Scoplett.

Tras aquello no tenía otro remedio que ir al despacho a intentar quitarme el olor del río Ankh de mi piel. Pero cuando llegué encontré a un simpático enanito, llamado Al Khali, que con voz ronca me aconsejó que dejara la





Cada vez que entres a tu despacho sería bueno que buscarás justo a tus pies una nota. Como no llevas teléfono móvil, la única manera en la que te pueden localizar es así.



En tu primera visita a Carlotta busca sobre la mesa de la entrada su libro de familia, eso te dará una idea de con quién estás tratando. Aquí puedes ver la localización exacta del libro.



Sobre el puente no se te puede olvidar recoger un pedazo de tela rasgada enganchado en la barandilla medio destrozada. Es la prueba de que el carruaje de Regin estuvo allí.

investigación. ¿Estaba loco?, mi segundo caso y quería que renunciara a él. Como es lógico, lo eché de mi oficina y fui de inmediato a preguntar a Scoplett si lo reconocía. Me confirmó que era el mismo tipo que había estado preguntando por Mundy.

Algo no me cuadraba en todo aquello y, para colmo de males, se me habían agotado las pistas. Decidí que lo mejor era probar con Nobby, al fin y al cabo el podría tener alguna información que yo desconociera (aunque era poco probable, la verdad).

Una sorpresa poco agradable.

Pero mi amigo consiguió sorprenderme, me habló de unos asesinatos que comenzaron tres días atrás. Para seguir preguntándole tuve que ir a Pseudópolis Yartd donde me contó que, de los dos pasajeros del Milka, la mujer estaba ahora en el Café Ankh. Bueno no podía pedir más. Pero cuando estaba a punto de marcharme un troll llamado Malaquito me pidió (de una manera un tanto extraña) que le ayudara a encontrar a Therma (cantante del Papagayo Octarino).

Como no quería salir en los periódicos con la portada "Detective privado muerto a manos de un Troll desesperado" decidí seguirle la conversación hasta que pude marcharme.

NOTA: Puede ser que no te encuentres con el Troll en este momento, pero deberás hacerlo tarde o temprano para encontrar a Therma. Si al avanzar no encuentras más caminos, es posible que tengas que regresar varias veces a ver a Nobby hasta que aparezca Malaquito.

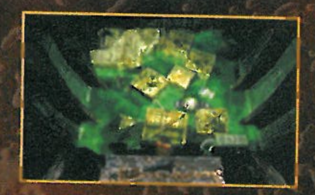
Aunque quizá no debí ir nunca al café, la mujer resultó ser Ilsa, mi antigua compañera, ésa que me abandonó dejándome en la miseria más absoluta.

Haciendo de tripas corazón y, sobre todo, reteniendo mis tremendas ganas de golpearla, conseguí averiguar que su nuevo "acompañante" se llamaba Dos Castaños y era del Continente Contrapeso. Ilsa también me dijo que Mundy había estado un poco nervioso todo el viaje, sobre todo al bajar a la bodega. Antes de irme hice que me tradujera la nota que encontré en aquella bodega. Decía: "Atracadero 5".

Salí con muchas prisas de allí (no podía aguantar la presencia de Ilsa por más tiempo) y en el atracadero pregunté al vigilante por







Mundy. Según parece un hombre que coincidía con esa descripción había intentado colarse hace poco en el almacén. Al decirme eso sentí unas ganas terribles de mirar lo que había en el interior, pero no encontré manera de entrar, sólo una claraboya en lo alto del tejado, pero para llegar a ella necesitaría ayuda.

Al regresar a mi despacho con intención de descansar un poco, encontré una nota de Carlotta en el suelo: reclamaba mi presencia en la mansión. Al entrar tuve que entregarle la nota al "amable" mayordomo para que me permitiera ver a la señora. Mientras esperaba miré el libro de familia y la gran foto del recibidor. Mi conversación con Carlotta fue breve, pero al salir el mayordomo me "aconsejó" que le siguiera para ver al Conde Heninng, suegro de Carlotta. Me insinuó que, si quería cobrar (¡necesitaba pagar el alquiler!), debía mantenerlo al tanto de la investigación.

No entendía muy bien todo aquello hasta que hablé con el mayordomo al que se le escapó una cuestión clave, la desaparición de Regin.

Volví al invernadero para aclarar ese tema con el conde y me facilitó una foto de su amigo. Fui directamente a enseñársela a Scoplett y, como sospechaba, Regin había sido visto en el muelle la noche en que atracó el Milka recogiendo parte del equipaje con mucha prisa. Nobby me dijo que el capitán había sido atropellado esa noche por un carruaje que conducía a gran velocidad en el Puente Maudlin.

Allí no encontré mucho, sólo las huellas de un vehículo, un barandilla un poco dañada y un pedazo de tela. No había rastro ni del carruaje ni de Regin, así que decidí volver a la mansión.

El conde me aseguró que el pedazo de tela pertenecía a su coche. Pero entonces, ¿qué había pasado con el equipaje? La verdad es que ahora no podía avanzar mucho más en el caso que me había encomendado Carlotta, así que decidí averiguar qué había pasado con Therma antes de que el impresionante troll Malaquito viniera a preguntármelo.

Buscando a Therma

En el Papagayo Octarino encontré a otro troll (Zafiro) que me explicó que Therma (conocida como Madame Calamita) había muerto en su casa al caerse el edificio entero. También conseguí una dirección donde poder localizar a Malaquito, el taller de Rhodan, un escultor.

Fui a preguntar a mi amigo Nobby si sabía algo sobre el tema y me dijo que recordaba que Madame Calamita había sido enterrada en mausoleo de la familia Selachii. ¿Cómo era eso posible?, ¡una cantante enterrada en el panteón de una de las familias más poderosas de la zona!

Casi me vuelvo loco al intentar encontrar su tumba en aquel gigantesco lugar y recordé que Carlotta podía ayudarme. Así que fui a pedirle ayuda y, por suerte, encontramos la lápida con el nombre Madame Calamita en la zona de los sirvientes.

Decidí que era el momento de darle la noticia Malaquito. Suponía que no se lo iba a tomar bien, pero lo único que pidió fue verla. Le llevé hasta la tumba, movió la losa y dijo: "Esta no es Therma, sigue buscando".





La única manera de acceder a la claraboya del tejado del almacén es empleando el arpeo. Utilízalo sobre el nombre de la claraboya que, como pues ver, está un pelín escondida...



Dentro del almacén todo está realmente oscuro, lo que hará que te resulte bastante difícil localizar la caja de cerillas. Mira bien esta pantalla para calcular la localización exacta de la dichosa caja.

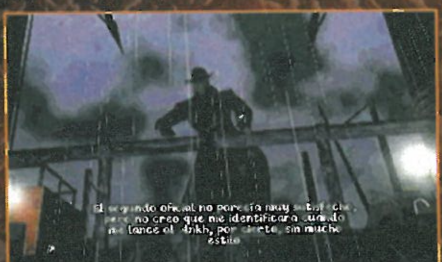
No entendía cómo sabía que aquellos restos no eran los de Therma, pero decidí hacer un trato con él: si me daba su arpeo (un gancho) yo seguiría buscando. Así lo hicimos, pero no me fui de allí sin revisar los restos y coger unos diamantes.

El arpeo era justo lo que necesitaba para escalar a la claraboya del Atracadero 5 y así lo hice. El almacén estaba muy oscuro, pero a fuerza de buscar encontré una caja de cerillas a la que parecía que la habían cortado un trozo.

Recordé que en el camarote de Mundy encontré un trozo de cartón. Junté las dos piezas y ¡Bingo! Mundy había tenido que pasar por el Papagayo Octarino por que era la dirección escrita a mano en la caja de las cerillas.

Yo sabía que no iba a ser nada sencillo hacer hablar al camarero pero, después de preguntarle por Mundy, la caja de cerillas y sus posibles mentiras, él solito se delató.

Mundy estaba en el piso de arriba, pero a penas me dio tiempo a verle porque nada más abrir la puerta alguien me golpeó fuertemente en la cabeza y caí redondo.





ACTO 2

El asesinato.

Cuando abrí los ojos me encontré sobre la cama con el cadáver de Mundy a mi lado, en el suelo. Con mi habitual mala suerte, yo había pasado a ser el principal sospechoso de unas muertes rituales que ya se conocían como los asesinatos Contrapeso. Sin embargo, no tenían ninguna prueba en contra mía, así que me dejaron en libertad, eso sí, con vigilancia constante. Ya tenía otra buena razón para seguir con el caso, mi propia vida estaba en peligro si no descubría quién había cometido los asesinatos.

Primero miré las letras de la pared (AZILE) que Mundy debió escribir con sangre justo antes de morir. Miré hacia arriba y encontré una cuerda ¿qué hacía allí? Al utilizar mi nota "Mundy asesinado" sobre las botas del cadáver me di cuenta de que seguramente estuvo colgado por los pies. Uní la pista de la cuerda del techo a las botas y se hizo la luz en mi cabeza. Finalmente, al unir mi idea "Mundy colgado por los pies" a las letras de la pared me di cuenta de algo muy obvio: Mundy debió escribirlas al revés, realmente ponía 3712V. Unos números que me sonaban tan poco como las letras.

Pregunté al camarero, que acabó confesando que él había descolgado el cadáver para registrarlo. Le pedí que me diera lo que encontró en la bota: era la moneda con la que yo había visto jugar a Mundy poco antes de morir. Después le pregunté por Zafiro (no podía olvidarme de el caso de Malaquito) y fui a hablar con él a su camerino.

Allí descubrí que había ganado mucho dinero en el casino Saturnalia, pero al comentárselo, el medio-elfo me contestó que era bastante más probable que tuviera que ver con una reunión que mantuvo con alguien un día que no fue a trabajar.

No me quedaba más remedio que ir al casino para saber la verdad, pero al llegar volví a encontrarme con Ilsa, esta vez con Dos Castaños.

Antes de que pudiéramos hablar, un asesino apareció y tuve que pararle antes de que matara a la "feliz" pareja, que huyó. Cuando por fin se fue el inoportuno visitante, apareció la hermosa Carlotta. Ese era el momento de decirla que Mundy había muerto. Después de hacerlo, no se me ocurrió otra cosa que preguntarla si ella lo había matado, pero su cuartada era muy buena: toda la noche en el Templo de los Dioses Menores con miles de testigos. ¡Lo debí imaginar! Por lo menos con la muerte de Mundy no se había acabado mi caso, porque Carlotta quería conocer la identidad de su asesino.

Fui a ver al croupier de la mesa de al lado y conseguí que me dijera, a cambio de dinero, que Zafiro no había ganado allí nunca. Si eso era cierto, ¿de dónde había sacado el dinero?



Hay que estar muy despierto para mirar en el techo, pero un detective como tú no puede pasar nada por alto y menos una pista tan importante.



Que no se te olvide consultar la caja de recibos. Como en otras ocasiones, este item está bastante bien escondido, así que presta atención.

El destino de Regin.

De repente se me ocurrió una brillante idea. Si unía la cuerda que se habían dejado al partir el Milka al arpeo de Malaquito podría llegar al fondo del río y averiguar lo que había caído con el accidente del puente. Pero mi idea no surtió efecto, yo no era la suficiente fuerte como para subirlo. Decepcionado, regresé a mi despacho donde me aguardaba otra sorpresa: el enano Al Khali.

Como yo no había sido bueno y había seguido investigando el caso, me llevó a la guarida de Jasper Horst (un troll que más bien parecía un edificio). Era un anticuario que estaba bastante molesto por la desaparición de dos valiosas joyas que venían en el barco: una espada de oro y la moneda de Tsorta. Me propuso un trato: me doblaba el sueldo prometido Carlotta si buscaba ambas cosas para él. Le dije que me lo pensaría y fui a buscar a Carlotta, esta vez muy enfadado.

Al encontrarla en el casino la dije que fuéramos a su casa a hablar de temas importantes. La expliqué que había averiguado toda la verdad (por medio de Horst) y me contó que Mundy era el contacto que tenía para conseguir la espada de oro. Se disculpó y acabó besándome (no estuvo mal).

Al preguntarla por el cargamento del Milka me dio el albaran para que pudiera entrar al almacén a recoger sus cosas.

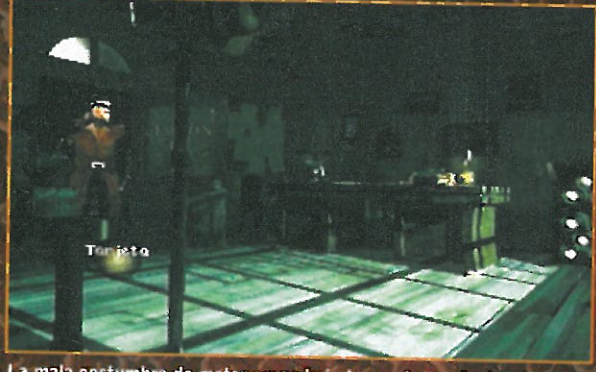
De camino al almacén pasé por el Papagayo Octarino y apreté las tuercas a Zafiro hasta que conseguí que me dijera que Therma estaba viva. Hice que me concertara una cita con ella y fui al almacén. Como me figuraba, al revisar el libro de contabilidad descubrí que estaba todo (barriles de vino para el café Ankh, y algunos cajones de Varberg, cuyo destino era el Gremio de Arqueólogos), menos la caja de Carlotta.

Sea como fuera, tenía que averiguar qué había en el







La mala costumbre de meter cosas bajo la puerta puede despistarte, porque es difícil verlas. No te olvides de pasa el cursor por esa zona.

carruaje. La única solución que se me ocurrió fue recurrir a la fuerza de Malaquito.

Tuve que prometerle que seguiría buscando a Therma y darle el arpeo para que me sacara el carruaje del río. Pero lo más interesante de todo fue cuando, al descubrir una caja en el interior del vehículo, el troll dijo que aquello era una prueba de que Therma seguía viva. Se llevó la cajita y a mí me dejó sólo con el cadáver de Regin con dos pequeñas marcas en el tobillo. Al compararlo con la foto que me había facilitado el conde, me di cuenta de que Regin llevaba peluca. Se la quité y encontré debajo una llave.

En aquel momento pensé tirar la toalla, pero se me ocurrió cuál era el siguiente paso: hablar con el Gremio de Arqueólogos (que tenían que haber recibido los cajones de Varberg) y con el café Ankh al que llegaron' bidones de vino.

La bodega.

En el Gremio de Arqueólogos, como era de esperar, fue imposible entrar, así que me fui a hablar con Samael. Éste ya había vendido unos cuantos bidones y me dejó la llave de la bodega para que pudiera ver los recibos.

Utilicé la llave en la trampilla que había en a calle. No me lo podía creer, ¡otra vez Ilsa! mantuve con ella una interesante conversación. Descubrí que estaba casada con Dos Castaños, que era arqueólogo al servicio del Imperio Agateo. Me habló de los objetos que habían traído de Tsorta. Pregunté a Ilsa si le sonaba de algo la inscripción que Mundy había puesto en la pared y me dijo que esos números la recordaban a los de un catálogo. Pero no podían ser el de los de Varberg porque era de ella (ése era su nombre de soltera). Así que sólo me quedaba el Gremio de los Arqueólogos. Ilsa prometió ayudarme a entrar si encontraba un buen escondite para su marido. Le enseñé la moneda y me dijo que era una de las cosas encontradas en la excavación. En cuanto a la llave, me dijo que podía ser de una caja fuerte. Cuando estaba a punto de irme recordé la razón por la que había bajado hasta aquí: miré los recibos y descubrí que los barriles eran del Patricio.

Decidí ir al casino y preguntar al croupier si esa llave era del local. Me dijo que así era y bajé para abrir la caja que, al pertenecer a un enano, estaba en la parte baja. Allí sólo encontré un amuleto del madera y un sobre vacío (¿por qué?).

Ya tenía toda la información sobre Regin, así que decidí notificarle al conde las malas noticias. Al parecer, el amuleto (realizado con madera de secuoya) se lo había regalado el propio conde hacía tiempo. Al hablarle de Therma me pidió que continuará el caso hasta que averiguara qué pasó realmente.

Un nuevo asesinato.

Cuando volví a mi despacho encontré otra nota bajo la puerta, esta vez de Zafiro. Ya había conseguido para mí una cita con Therma así que fui a buscar a Malaquito para acudir al lugar establecido. Pero volvió a ocurrir: fui golpeado en la cabeza y al despertar el cadáver de Malaquito estaba a mi lado.

Esta vez era inevitable que la Guardia me apresara. Después de un difícil interrogatorio decidí que no había manera de hacerles ver la verdad. Así que me rendí y acabé entre rejas. Tenía que tener alguna solución mi situación. Después de inspeccionar la puerta y el muro, observé que una pequeña rata se introducía en una grieta de la pared. La examiné y empujé la piedra hasta que aparecí en la habitación contigua.

Allí encontré a Leonardo, el inventor más prestigioso. Observé al otro lado de la habitación un gran agujero y supuse que alguna persona bastante grande había salido por aquel lugar. Le pregunté a Leonardo si había visto algún troll y me dijo que sí. En ese momento tuve que volver rápidamente a mi mazmorra al escuchar ruidos.

Al parecer habían encontrado a un testigo que confirmaba que yo no había sido el artífice del crimen y quedé en libertad. Nobby me devolvió todo, menos la palanca. Al salir, esquivé a los guardias y me dirigí a la derecha. Se me había ocurrido un buen plan, pero antes tenía que comprobar que se pudiese hacer.

Observé como el gran agujero del cuarto del inventor se veía desde la calle, usé la pista del escondrijo en el muro. Comprobé que con el arpeo podía llegar a la habitación de Leonardo escalando y, por último, volví a confirmar con mi nota del escondite, pero esta vez sobre el agujero. Ahora ya tenía el escondite perfecto para el marido de Ilsa y ésta tendría que ayudarme a entrar en Gremio de los arqueólogos.

Una vez dejamos al enfermo arqueólogo en compañía del inventor, Ilsa cumplió su parte del trato.

Dentro del Gremio hablé con una tal Laredo Cronk que se dedicaba a robar objetos valiosos de tumbas. En la conversación le nombré a Horst y pareció ponerse muy nerviosa. También me dijo que yo no podía tocar los libros de las estantería.

Fui a ver a Horst y, al saber que Laredo estaba en la ciudad, me pidió que les concertara una cita. Al decírselo a Cronk salió disparada. Perfecto, con las prisas me había dejado solo.

Pude ver que, entre los libros, había uno con bisagras que, al tocarlo, activó un pasadizo secreto en la chimenea. Pero al entrar comprendí que no podría avanzar más: un cartel me informaba de que existían rayos mágicos. Justo debajo del cartel había un panel en el que probé un par de combinaciones, pero no conseguí desactivar el mecanismo de seguridad. De pronto me acordé de Warb, el mago que siempre estaba en el casino.

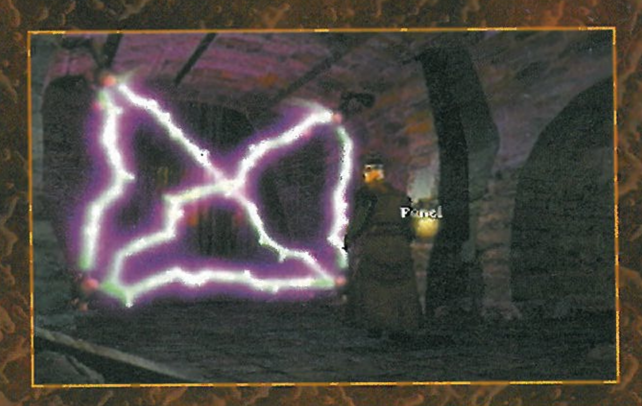
Fui a hablar con él y, a cambio del amuleto de madera de Regin, consintió en darme la clave secreta para desactivar el sistema.



Otro punto conflictivo, si no prestas atención puedes pasar de largo este libro que, además de culturizarte, puede abrir la puerta de un pasadizo.



Que no te despiste la acumulación de objetos, revisa bien todas las vitrinas si quieres dar con la dichosa espada de oro que todo el mundo quiere.



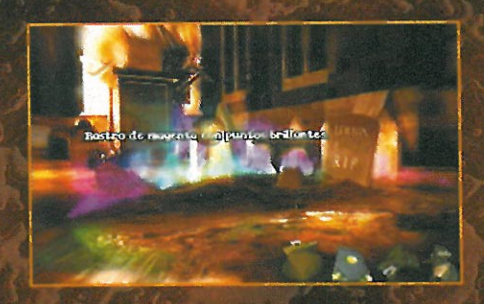
Cuando llegué allí otra vez utilicé mis apuntes en el panel y problema resuelto. La sala estaba llena de cajones, así que decidí utilizar el



número que tenía apuntado en mi agenda (el que escribió Mundy) en ellos y encontré lo que buscaba.

Para romper la urna tuve que utilizar el diamante que había sustraído de la tumba de Therma. Cogí la espada, pero al salir del Gremio, noté que alguien me seguía. Eché a correr dejando caer la espada, pero me alcanzó y hundió la espada en mi estómago. Lo siguiente que recuerdo es que me encontraba en un ataúd. Tenía la sensación de que mi cuerpo estaba cubierto de pelo. Salí rompiendo la madera y... ¡Un perro me puso al día de mi nueva forma de vivir!

ACTO 3







Gracias a tus nuevas habilidades como hombre lobo, tu oído también se habrá agudizado y te permitirá escuchar ciertas conversaciones.

Convertido en hombre lobo.

Una vez que mi nuevo amigo terminó de contarme todo lo que debía saber sobre mis nuevos poderes, me transformé en hombre lobo y seguí el rastro Magenta hasta la entrada del casino. Allí me transformé en hombre para poder recoger el musgo que había olfateado como el rastro verdoso.

No era fácil andar con mi nuevo estilo de vida por la calle, así que pensé que lo mejor era regresar a mi despacho y, tranquilamente, acostumbrarme. Pero cuando llegué, Nobby estaba intentando entrar por la fuerza. Le cogí la palanca (que al fin y al cabo era mía) y hablé con él hasta que le sonsaqué tres asesinatos más: el mago, el mercader y el escribano. Cuando Nobby se fue decidí que sería bueno detectar los olores de mi despacho y, al cambiar, encontré el mismo rastro púrpura que ya había olido en el cementerio. No era sensato andar así por la calle así que volví a transformarme y fui a ver a Carlotta a la mansión Von Uberwald.

Cuando el mayordomo fue a llamarla, me transformé en hombre lobo y comprendí que Carlotta también era licántropa, posiblemente ella fue la que me hizo esto. Intenté ver al conde pero su salud no me lo permitió y acabé hablando con la encantadora Muerte sobre los recientes asesinatos y el musgo. De pronto el Conde pidió verme y me dio acceso a la Librería apócrifa. Allí, miré en los archivos para encontrar la ubicación del libro sobre el musgo y resultó que ese tipo sólo se encontraba en las alcantarillas. Así que busqué también en la biblioteca los planos de las alcantarillas para poder visitarlas.

Una vez en las alcantarillas, al girar a la izquierda decidí que aquel era un lugar peligroso, y volví a cambiar a hombre lobo para seguir el rastro Magenta hasta una cueva. Entre los desperdicios encontré un colgante.

De repente a mi lado apareció la Muerte en su modalidad de rata, pero antes de que se pusiera pesada con su conversación me fui. "Un colgante antiguo..., sólo conozco a una persona que pueda decirme algo sobre él: Dos Castaños".

Le encontré justo donde le había dejado, en el cuarto de Leonardo. Me dijo que buscara en el templo de Anu-Anu. Pero antes, tenía que pasarme por el Papagayo Octarino. Una vez allí me pareció buena idea entrar en el camerino de Zafiro a oler su rastro (azul, iba a tener que comenzar a apuntarlos todos). Era su perfume así que volvía a transformarme y lo cogí.

Un trabajo en la Universidad.

Examiné los anuncios del tablón y encontré una interesante nota donde se ofrecía trabajo en la Universidad Invisible (si un mago había muerto éste era el mejor sitio donde ir a preguntar). Al hablar con mi "querido amigo" Mankin (el medio-elfo) me sugirió que el mercader asesinado podía tener algo que ver con el Gremio de los Comerciantes.

Cuando llegué a la Sala Nueva de la universidad encontré a una sirvienta (la señora Fomes). Al preguntarla por el trabajo me hice con el puesto, pero lo más importante de todo es que me dio una pista (algo sobre unas Botas Puntiagudas que la verdad no entendí muy bien) para avanzar en el asesinato del mago.

Una vez en el dormitorio me di cuenta de que al pintar sobre la pizarra no se veía nada, así que decidí cambiar de apariencia y ver lo que había escrito. Si los estudiantes tenían exámenes posiblemente guardaran algún libro interesante, pero antes de averiguarlo hablé con el vigilante de la entrada a la biblioteca (ya como hombre, claro) que me dijo que el asesinato del mago fue por envenenamiento.



Desde detrás de esta vidriera podrás escuchar una charla de lo más interesante: no te importe haber dado un rodeo para llegar aquí.



Fíjate bien en el mapa de la ciudad y descubrirás que los asesinatos se han ido sucediendo en puntos claves de la ciudad formando un dibujo...



Revísalo todo muy bien si no quieres pasar por alto alguna pista importante. Eso sí, acuérdate de desplazar tu cursor por todos los puntos del escenario: hay veces que la vista te puede engañar.



Fui a revisar (con la nueva capacidad olfativa) los alrededores del palacio del Patricio. Como esperaba, encontré unas marcas de magenta. Y al revisarlas con mis notas de otros olores comprendí que mi asesino había tenido que entrar en el palacio escondido dentro de un barril de vino.

Volvía a la bodega del café con la intención de hacer yo lo mismo: esconderme en un barril (ayudado de la palanca) para llegar hasta el palacio. Pero antes tenía que saber si recogerían pronto el vino, lo comprobé en los albaranes y esperé a que me llevaran.

Al llegar me di cuenta por el olor de que mi asesino había estado allí. Subí las escaleras hasta dar con el mismo olor azul oscuro, que me conducía directamente hasta una doble puerta muy decorada, posiblemente la habitación del Patricio.

Al escuchar la conversación pude saber que el escribano había muerto por ahogamiento. Con todo el alboroto terminé en mi despacho con Rémora advirtiéndome del peligro que suponía intentar seguir con mis investigaciones.

Después de escuchar sus advertencias fui a hablar con el portero del Gremio de los Comerciantes. Se le escapó, al preguntarle por las Botas Puntiagudas, que el mercader estaba sólo en el edificio cuando le asesinaron. Con esta pista volví a la mansión del conde con la intención de sonsacar a la Muerte más información sobre ese asesinato y lo conseguí: había muerto por estrangulamiento.

Decidí buscar información sobre el templo de Anu-Anu, pero al libro que había en la biblioteca del conde sobre él le faltaba la página que necesitaba. Yo sólo conocía otras dos bibliotecas: la del gremio de los asesinos (a la que no tenía acceso) y la de la universidad.

Volví a la sala de estudiantes a mago y revisé una de las taquillas. Había libros sobre todas las materias que antes había visto escritas en la pizarra. Así que se me ocurrió que si cambiaba (utilizando la pista de mi bloc de notas) una de las asignaturas por la del templo de Anu-Anu, algún alumno sacaría el libro que yo necesitaba. Así fue.

Utilicé el colgante en el libro y encontré una lista de nombres. Fui a hablar con Carlotta al café Ankh bastante acalorado después de lo que me había hecho y le volví a preguntar si fue ella quien mató a Mundy. En una larga conversación, en la que la pregunté dónde estaba en cada uno de los asesinatos, acabó diciéndome que ella pertenecía a la orden de Errata. Con esta información fui al templo y pregunté, indirectamente, a Memencio por la lista. Observé que se ponía nervioso así que decidí ver lo que hacía.

¿Verdaderos Creyentes?

Se reunió con un troll y para escuchar su conversación me acerqué a la vidriera por la parte de atrás, en el cementerio, y averigüé que iban a realizar en breve una reunión de Verdaderos Creyentes. Tenía que estar en aquella reunión como fuera así que hablé con Malaclypse (dentro del templo) y le convencí, hablándole primero de Errata y después de la reunión de creyentes de Memencio, a que me ayudara a entrar en el Santuario interior.

Una vez dentro observé que debajo del atril había una cavidad y me escondí en ella. Al rato vi los pies de Memencio asomar y se me ocurrió una brillante idea: si le rociaba los pies con la colonia de Zafiro podría seguir su rastro hasta la reunión de creyentes en el santuario. En ella escuché algo sobre Nylonathatep.

Volví más tarde al santuario y revisé el boceto. En él encontré un símbolo extraño que dibujé en mi bloc. Con toda esta información decidí ir a la biblioteca para ampliarla. Al buscar Nylonathatep me hablaban de un octograma que también dibujé en las hojas. Después busqué información sobre el símbolo que había visto en el santuario y resultó ser el Signo de la Angula.

De pronto recordé que en el santuario había visto un mapa de la cuidad y, si mis conclusiones eran correctas, lo que pretendían era dibujar con los asesinatos un octograma para invocar a Nylonathatep.

Al marcar cada uno de los asesinatos en el mapa descubrí la trama. Sólo faltaban dos lugares en los que debía haber un asesinato: la calle Dagón y el Teatro Disco. El centro del octograma era el Teatro.

Me dirigí allí y cogí uno de los folletos con el programa de actuaciones. Revisé en la biblioteca la obra Ocho grandes Tragedias de Hwel. Eran ocho asesinatos. Al revisarlos en la biblioteca me di cuenta de que coincidían con los que se habían venido sucediendo en Ankh. Aunque no me gustaba la idea, tenía que visitar los dos lugares en los que aún no se habían cometido asesinatos y comencé por la calle Dagón.

Utilicé la palanca para entrar en una de las tiendas de la izquierda y encontré, entre los restos de la basura, un hueso. Por lo visto había llegado tarde. Regresé al teatro y, muy cerca del escenario, me convertí el hombre lobo. Olfateé el rastro de mi asesino que se desvanecía debajo del escenario. Intrigado lo revisé y encontré unas marcas sospechosas. Al dibujar sobre ellas el Signo de la Angula abrí un pasadizo secreto que me llevó derecho a una gran sala en cuyo centro había un gran altar. Allí utilicé las pistas del octograma de asesinatos (el hueso de la calle Dagón pertenecía a una persona devorada) y de las ocho grandes tragedias. Ahora todo cuadraba.

Rápidamente fui al Jardín de los Magos y me escondí entre los arbustos para ver lo que ocurría y si los cálculos no me fallaban, iba a contemplar un asesinato.







Las cosas no siempre son lo que parecen y tus habilidades místicas pueden permitirte leer cosas que a simple vista no se ven. Puede que incluso puedas cambiar lo que esté escrito en la pizarra...

Apareció Al-Khali, cosa que no me extrañó porque sospechaba que me venía siguiendo desde hacía tiempo. Pero por desgracia antes de que pudiera hablar con él un hombre lobo acabó con su vida. Carlotta apareció al momento. Me explicó todo lo ocurrido. Ella era en realidad Therma, hermana adoptiva de Malaquito. Terminé de escuchar su historia y dejé que me llevara al teatro donde iban a invocar al gran dios de la oscuridad. Cuando Anu- Anu terminó la ceremonia todos supimos que algo no había ido bien. Mientras el dios aparecía (en una forma monstruosa) el techo del pequeño templo comenzó a venirse abajo. Seguramente lo peor estaba a punto de llegar.

ACTO 4





Conseguí desatarme y observé a mi alrededor. Carlotta estaba intentando ayudar a Anu-Anu y logré escuchar a éste decir algo de una inscripción. La leí y anoté (estaba escrita en la pared) y recogí de entre los escombros la Espada de Oro antes de salir corriendo de aquel lugar. Tenía que pensar rapido, el tiempo no me sobraba.

Fui al santuario, si alguno había sobrevivido estaría allí, pero al llegar la Muerte ya se estaba haciendo cargo de Kondo. Cuando entré sólo pude quitarle el amuleto que llevaba. Al ir a la biblioteca a buscar información sobre la inscripción, me informaron de que el Conde había muerto (menos mal que me había pagado y me seguían permitiendo la entrada a la biblioteca).

La inscripción significaba: "Lo que no conocen los matará" (tétrico, ¿verdad?). Busqué también información sobre el amuleto y encontré que pertenecía a los seguidores secretos de Nylonathatep. Volví a buscar este complicado nombre y encontré la manera en la que podía acabar con él: un artefacto llamado Trapezoedro Radiante: ahora sólo me quedaba encontrarlo. Era posible que Dos Castaños supiera algo. Al ir a preguntarle (no me gustaba tener que molestar a Leonardo en su trabajo pero...) me entregó un mapa estelar que reflejaba el lugar donde el Trapezoedro estaba oculto.

Volví al Templo de los dioses menores para hablar con Memencio del amuleto, pero después de que me hablara de Kondo y de un tal troll Foid, se murió. Bueno, me había dado una pista, seguramente Foid estuviera intentando cambiar de apariencia.

En el taller de Rhodan encontré unas vendas y, al preguntarle sobre ellas confesó que se dedicaba a esculpir nuevas caras a algunas personas. Como pensaba, Foid había pasado por allí y ya tenía su dirección. Le encontré en la calle Dragon tirado en el suelo de la casa de la derecha. Me contó que el amuleto pertenecía a Sátrapa y, al hablarle de la espada, me dijo que Gélido (el portero de la universidad) era el contacto de Sátrapa. Por desgracia cuando llegué a la universidad la señora Fomes me dijo que estaba despedido (tenía que haber hecho las camas). Así que no me quedó mas remedio que ir a ver a mi "amigo" Nobby que me dio una orden de registro al hablar de Gélido.

Observando las estrellas. Llegué tarde, alguien había acabado con él, pero pude seguir el rastro del asesino con mis dotes de hombre lobo hasta el Observatorio. Allí estaba Sátrapa. Hable con él hasta que por fin le insulté y acabé con él (aún me pregunto de dónde saqué el valor).

Comparé el mapa estelar con los mosaicos del telescopio y detecté un grupo de estrellas con el nombre "pequeño grupo de estrellas aburrido sin apenas brillo". Al presionar la baldosa, el gólem dirigió hacia allí el telescopio: el trapezoedro se encontraba en el Mausoleo.

Me llevé el astrolabio hasta ese lugar y, desde una posición privilegiada para ver el cielo, lo utilicé para averiguar el lugar exacto donde encontraría el trapezoedro: una cripta con una estatua. Al girar la cabeza de la figura se abrió la cripta.

Dentro había un sarcófago y, para abrirlo utilicé la moneda de Mundy (menos mal que lo guardo todo). Pero para obtener la recompensa de tan larga (y peligrosa) búsqueda tuve que amenazar a la momia con la espada.

Con los dos objetos en mi poder pensé que todo había terminado, pero Horst apareció y me propuso un trato: la espada a cambio de la vida de Ilsa. No podía hacer otra cosa.

Cabizbajos, fuimos a mi despacho pensando que ya no podíamos hacer nada, pero al mirar el trapezoedro descubrí donde estaba Horts, en el puente Maudlin.

Al llegar observé una extraña escena: Horst discutía con Carlotta de la espada, él acabó en el río y Carlotta en manos de la Guardia. Otra vez las dos joyas en mi poder, pero aún me quedaba un problema por resolver, ¿cómo llegaría hasta el dios oscuro?

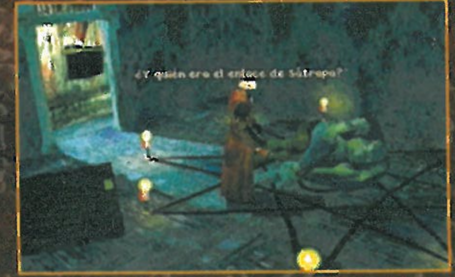
De pronto recordé que Leonardo estaba construyendo un artefacto volador, aunque no la había probado nunca. Quité los cascotes del tejado, improvisando así una pista de lanzamiento. Ilsa me advirtió de que debería protegerme contra el dios. Así que dibujé en la nave el Signo de la Angula, que tenía apuntado en la libreta y emprendí el vuelo. Un bonito final, pero eso será mejor que lo veáis vosotros mismos.



Con lo cerca que está ya el final de la aventura, más vale que no te despistes y estés al tanto de la más pequeña de las pistas.



Hay veces que las estrellas nos marcan el buen camino, justo como en este caso.



Preguntar con habilidad puede ser la clave de tu victoria; eso sí, procura no perder los nervios.


SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
RESET
1
2

GT2. TUS OTROS 500 COCHES.

Ser capaz de ganar una carrera en el circuito de Laguna Seca a bordo de un Ferrari tiene su mérito. Pero hacerlo conduciendo un Mini rosa debe ser la pera. Es lo que tiene GT2, que puedes elegir entre más de 500 coches reales para competir. Además tienes nuevos circuitos, nuevos modos de competición, sonido real y la posibilidad de cargar los carnés que conseguiste en GT. ¿Te parece poco?

GT2. Hay que ser muy hábil para competir con 500 coches.

Mi otro coche es un corvette · Mi otro coche es un Audi · Mi otro coche es un Subaru · Mi otro coche es un 4x4 · Mi otro coche es un mini · Mi otro coche es un Opel · Mi otro coche es un descapotable · Mi otro coche es un Roadster · Mi otro coche es un MERCEDES · Mi otro coche es un TURBO · Mi otro coche es un Escarabajo · Mi otro coche es HONDA · Mi otro coche es un PORSCHE · Mi otro coche es un JAGUAR · Mi otro coche es un TOYOTA · My other car is a corvette · Mi otro coche es un PLYMOUTH · My other car is a Subaru · My other car is a HONDA · MI OTRO COCHE ES UN BMW · Mi otro coche es un LOTUS

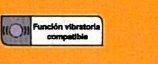
M-1777-KN

POLYPHONY DIGITAL

GRAN TURISMO 2 — THE REAL DRIVING SIMULATOR

PlayStation



1-2 Jugadores · Tarjeta de Memoria · DUAL SHOCK · Función vibratoria compatible · 2 DISCOS

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*

*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h).
Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/gt2

LA PIRATERIA MATA A TUS HEROES.